EKSTRA SIDER: GRATIS SPIL DU SELV KAN TASTE IND!

4. ÅRGANG NR. 6 - NOVEMBER/DECEMBER 1988 - KR. 29,85

DANMARKS ENESTE SOFTWARE-MAGASIN

SOFT

KÆMPE-KONKURRENCE: VIND TV-SPIL

BLIV UDØDELIG: SÅDAN GENNEMFØRER DU SPILLENE

GRATIS TIL DIG: STORT THUNDERCATS-KORT

AFSLØRING: VERDENS 3 BEDSTE DATAFORBRYDERE

BAG KULISSERNE: GAMES-PARADISET HAR 250.000 SPIL

TÆT PAKKET MED ALT OM DE NYESTE DATA-SPIL

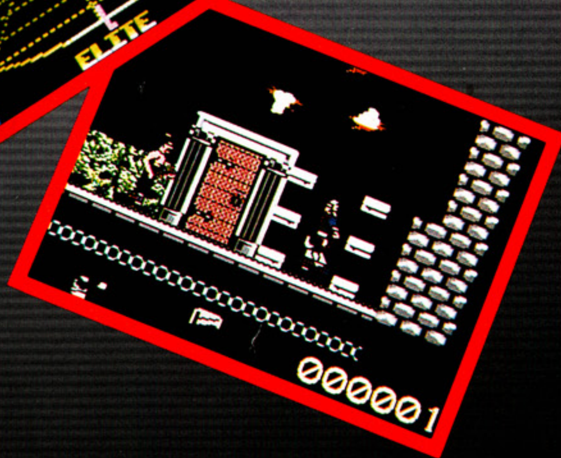
Alt om de nye computer-spil til

Commodore 64/128 Amstrad og Amiga

SOFT







Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

SOFT International
(Forlaget Audio A/S)
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01 91 28 33
Postgiro-nr. 9 71 16 00
Telefax 01 91 01 21

Foto;
Tobisch Fotografi
m.fl.

Produktion:
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Olesen Offset
Niels Ingemann Grafisk Design
InSats

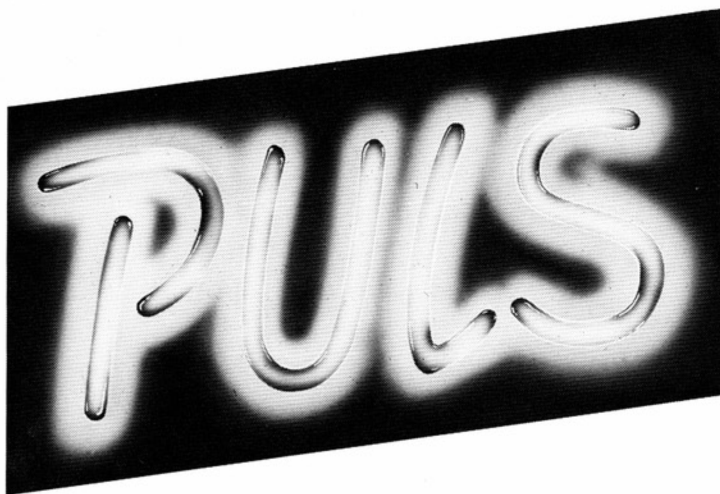
Annoncer:
Annoncechef Lars Merland
Dansk Selektiv Presse
Tlf. 01 11 32 83
Telefax 01 91 01 21

Abonnement:
Yvonne Rueholm Petersen
Tlf. 01 91 28 33
Et års abonnement koster
kr. 164 (frit leveret)

Distribution:
DCA
Avispostkontoret

ISSN: 0109-9523

Spil testet i SOFT er karaktergivet efter en skala på mellem 0 og 5 stjerne. Fem stjerner repræsenterer det eminente og absolut anbefalelsesværdige, mens 0 stjerne gives for det direkte utilbørlige. Karakterer givet er udtryk for anmelderens egen holdning og er vurderet i forhold til øvrige spil på markedet for den samme computer og i samme prislag. Er der i bladet angivet priser, sker dette uden forbindende og er baseret på oplysninger fra forhandlere og andre. Udlån og udlejning i erhvervsøjemed er forbudt.



Enhver ved, der er mere mellem himmel og jord. Men lige netop hvad, det er kun PULS, der kan gi' svar på det. Din pulzerende zaftige nyhedzzpalte med rygter om kommende attraktioner...

SPIL HALV PRIS

I England er producenterne ved at rive de sidste går år ud af hovedet i fuld desperation over, hvordan de sidsteusælgelige games fra sidste år (og forrige år) skal sælges. Men nu håber de at have fundet en udvej...
Udvejen for dem hedder "Special Reserve" og er navnet på en software-klub, hvor man formedelst fire engelske pund (ca 45 kr) kan melde sig ind og modtage et blad med special-priser på spil. De spil, man kan købe, er for størstepartens vedkommende ret gamle spil, men til gengæld får man dem for omkring halvdelen af, hvad de normalt ville have kostet.
Om fidusen er god?
Well, sagde red's softwaroexperto og gned sig i skægget:
Måske, man mange af fulpristitlerne kommer jo alligevel ud som billigspil igen før eller siden, og så får man dem for omkring en 30'er.
Er du på med at høre mere om "Special Reserve" halvprisklubben, skal du sende en konvulet med dit navn og tilbageporto på til Special Reserves, Postbox 847, Harlow CM21 9PH, England.

SØS TEGNER OG FORTÆLLER

At CodeMasters er et familieforetagende er der vist næppe tvivl om. Tidligere har vi her i bladets spalter berettet om, hvordan det fremgangsrige softwarefirma har brødrene som daglige ledere, farmand som økonomisk og marketingsmæssig power, mor på rengøringssiden, den ene søster som telefonpasser og to yngre brødre som spiltestere. (Hvabahva - det ser ud som om, far og mor er nødt til at skaffe flere unger til huse, hvis firmaet skal udvide. Red).
I det seneste spil fra Codemasters, et game ved navn "Super Hero", står lillesøster Lizzie for illustrationen på omslaget. Hun har netop afsluttet et år på en tegneskole, og resultattet - ja, det ser vi altså på forsiden af det nye "Super Hero".
Her står en Dolph Lundgren lookalike sammen med en fladbrystet tante og kæmper mod noget så vildt som en forvokset måge. Ikke at billedet er pænt, men på den anden side: Spillet er et billigspil. Og hverken Richard eller David Darling er iøvrigt særligt pæne selv.
"Super Hero" er et 3-dimesionelt arcade adventure med over 600 rum. Spillet koster sølle 29.85 og er lige kommet i handlen.



Forsiden til det nye Codemasters-spil "Super Hero" er tegnet af lillesøster Lizzie Darling på 17.



Fire spil for under en hund. Det er Solomons Key, World Class Leaderboard, Supercycle og Sidearms, der er "kompileret" på båndet The Taste Of America.

THE TASTE OF AMERICA

Samarbejdet Pepsi/US Gold giver alle joystick-junkies det tykke tilbud lige nu.

Tilbuddet hedder "The Taste of America" og består af et compilation-bånd med ialt fire US Gold spil, der dog alle har været udgivet en gang før (som fuldprisspil på hvert sit bånd).
Alle fire spil er af en karat, man godt kan være bekendt at byde på over for gæster, så prop roligt datasetten i dataputeren og load svineriet ind. Vi snakker World Class Leaderboard Golf, Solomons Key, Supercycle (råt Epyx) og Sidearms! Alt sammen til (hold godt fast) under 100 kroner!

Ræs nummer to er "Space Racer", og her er du ude i det yderste ydre rum, hvor du racer om kap med dødsensfarlige fjender på ekstremt hurtige space scooters. Der er ingen regler, det gælder kun om at vinde, så her er sand bloodsport i rummet - du må slå, sparke, gøre alt hvad du vil for at vinde. Det gælder blot om at nå i mål før de andre.



Ræs over de franske med Turbo Cup... -

...og Space Racer!

FART PÅ FRANSK-MÆNDENE

Der er fart over felte når fransmændene går amok.
Spørg bare firmaet Loriciels, der i næsten tre år nu har produceret kvalispil til det franske marked og først inden for det sidste år har markeret sig mere internationalt (via Elite Systems i England).
Lige i disse sekunder er Loriciels ved at lægge sidste finger på to nye race-spil, der hver især skulle byde på en flot bid fart og spænding.
Først på pisten er "Turbo Cup", hvor du kvikt og kækt springer ind bare rattet, drejer tændingsnøglen og WROOOM'er derudaf for fuld MC Einar. Du kører Porsche 944 Turbo og det skulle betyde, at såvel grafikken som lydsiden også er med helt fremme.

MR WORLD 1988

Softwarebranchens klart grimmeste drenge, de fysisk svækkede Richard og David Darling (Codemasters-brødrene), har netop fået en bodyguard.
Hans navn er Tim Miller, og udover at beskytte de to "Darlings", når de går i byen, skal han være med til at drive Codemasters. Hans job: Spiltester.
Tim er selv en ret habil spilforfatter. Tidligere har han bl a lavet ATV Simulator og Skate Crazy. Desuden har han lavet lidt fikumdik for US Gold og Mastertronic.
En god ting kan man dog sige om Tim Miller: Han ser noget mere human ud end David og Richard, der selvo de begge er mangemillioærer alligevel stadig ligner noget, katten har fundet i en container.



Lille spejl på væggen der... Nej, hverken Richard Darling (tv) eller David Darling (th) ville have nogen chance i Mr World 1988. I midten ses bodyguard Tim Miller, Codemasters.

OG SPORTEN KORT

Så er det tid til vandsport: Fra softwareworlds svar på Finn Heiner, vores allesammen Dominic Wheatley fra firmaet Domark, kommer nu en solid omgang motorbådsræs.
Titlen er bundet op på den gamle Bond-film "Live and Let Die" (på dansk Lev og Lad Dø), og som Agent 007 skal du dytte om kap med en flok rå motorbådsbanditter ned ad norske fjorde, gennem Gulfen og rundt i de indre jungler i Sydamerikas hede. Om der sker noget? Our Man In Brazil siger ja-da, og skal vi stole på James Bond er der fart over feltet. Han kan nemlig både sejle og skyde og Domark, der iøvrigt markedsfører "Live and Let Die" via Elite Systems, har lovet, at der er lidt ekstra godt ved motorbåden.
Det burde der jo faktisk også være. Mister Bond er jo kendt for sit fancy grej.





Afsted det gik, fuld turbo og flydende bagaksel i seneste Bond-spil "Live and Let Die". Spillet er bygget op omkring filmens motorbåds-jagter.

NY KLUB FOR AMIGA

"Brainbox" er en klub, der er anderledes. Klubben, der er startet af de fynske Amigavenner Jesper Krogholt og Thomas Olesen, sender hver måned en frisk Amiga-diskette ud til medlemmerne. Og disken er fyldt op med masser af godter, blandt andet Public Domain programmer, kurser, tips og tricks, melodier, spørgekasse, adventurehjørne og total nedrakning af Atari, som de selv skriver i deres seneste nyhedsbrev til de Amigale landet over.
Det er gratis medlem af klubben og man kan når som helst melde sig yt igen. Men man

PULS

skal dog betale for disketten, der alt efter indholdet vil koste mellem 25 og 35 kroner. Klubben er åben for Amigabrugere i Danmark, Norge og Sverige. Så fat printeren og skriv til Brainbox, Lyøvænget 62, DK-5500 Middelfart.

LEGETØJ

Zap! Zip! Kapow!!
"Captain Power" er titlen på en serie interaktivt laserlegetøj fra den amerikanske legetøjsfabrikant Mattel (dem med Barbie dukken).
Nu kommer "Captain Power"-legetøjet også som computerspil.
Det er US Gold, der tager æren for det, og spillets titel bliver helt præcist "Captain Power and The Soldiers of Fortune" (Kaptajn Kraft og Lejesoldaterne, hvis vi skal oversætte til maj-oss-tale-danska).
Spillet foregår i år 2029, hvor Lord Dread og BioDreadhæren kæmper mod menneskene på jorden - du er hans modstander, Captain Power, og du har utroligt meget power. Så meget, at du gerne skulle redde jorden mens tid endnu er...



Captain Power er titlen på en legetøjsfigur, der er utroligt populær i USA's forenede stater. Nu kommer han på spil.

NYT DANSK SPILFIRMA

Er der een ting her i verden, vi SOFTere ikke kan stå for, er det gribende bønner, der går direkte til hjertet. Og just en sådan modtog vi the other day fra et par af læserne:



Sådan ser en ny elektronisk generation ud. Til venstre side Christian, til højre sidder Anders og den tredie person på billedet er de tos kæreste eje.

"- Vi er to drenge fra Kerteminde, som har startet et nyt softwarefima, The New Electronic Generation. Vi skriver til Dem, da vi gerne ser, at I støtter os. Dette kan I gøre ved at skrive om os".
Naturligvis, boyz. Anything. Alt for læserne, så her har I det:
New Electronic Generation er foreløbig kun Christian Borek på 14 og Anders Bak på 15. De holder til på Glysingsvej 22, 5300 Kerteminde (det er på fyns land), og har nummer 09 32 34 92, hvis nogen skulle få lyst til at trykke den af. Drengene er i fuld turbo, så de søger intenst efter freelanceprogrammører fra hele Skandinavien. Men selv kan de naturligvis også lidt...
Deres første spil bliver "Golddigger Bill" til Commodore 64. Spillet minder ved første øjekast utroligt megt om Boulderdash, men der er dog en del ekstra features, bl a nogle 3D bonusbaner og andet creme. Spillet skal lanceres som billigspil, og drengene satser selv på en lancering inden jul. Fremtiden tilhører ikke kun C64, siger de, for også Amiga spil kommer på tapetet hos New Electronic Generation. Spændende, spændende.

NYE BILLIGE

Billigspil, de såkaldte B-spil til 29 og 39, er i vælten lige nu. Og et af de mindre firmaer, Blue Ribbon, har besluttet at vokse sig større.
De har temaet op i en fælles aftale med Bubble Bus, der indebærer, at samtlig Bubble Bus fuldprisspil, der er mere end et år gamle, bliver lanceret under Blue Ribbon navnet til en helt ny og favorabel pris - nemlig den billige.
Det betyder, at spil, du før skulle give 169 og 189 for, nu står dig i sølle 29.85 og 39.85.
I første omgang er der tale om seks spil fra samarbejdet med Blue Ribbon Software og Bubble Bus. Det er Wizards Lair, Cave Fighter, Deathsville, Ice Temple, Moonlight Madness og Paladin. Sådan.

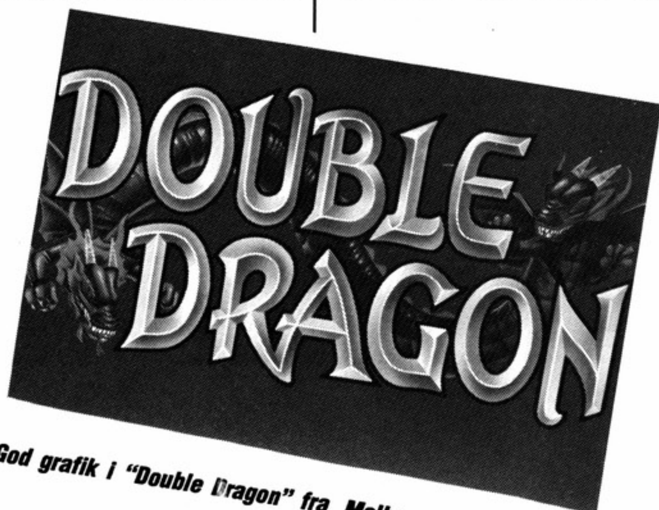
BLUE RIBBON

Blue Ribbon software har besluttet at vokse sig stor på lavpris-games. Sammen med Bubble Bus udgiver de nu tidligere fuldpristitler til discount pris.

DOBBELT DRAGE

De af Mastertronic-ejede Melbourne House er ved at være klar med en fuldpristitel, der vil frem.
Det er "Double Dragon", og hvis kenderne fra spillerhallernes arcademaskiner allerede jubler, er det fordi spillet læn-

ge har slugt massevis af 2-kroner i udgaven fra Taito.
"Double Dragon" er efterfølgeren til slå-først-frede spillet "Renegade", og ideen bagved er stort set den samme: Pige bliver smadret til ukendelighed af byens barske Børge og hans børste-bande, hun bliver kidnappet og hendes kæreste går klart amok for at få blodhævn.
Hvem du er? Kæresten naturligvis. Og du er helt vild, du skal ha' hævn, koste hvad det vil. Derfor tager du din gode ven med, for nu skal I ud og slå til Søren. I tænker kun på een ting: At få lille Lotte tilbage, så I kan få noget fy...
Med to spillere er "Double Dragon" klart sjovere end "Renegade", og eftersom det er programmørholdet Binary Design, der står for det praktiske arbejde, kan vi i hvert fald vente os masser af voldelige "moves" såsom albue-til-knæ, knæ-i-maven og "Kim Larsen"-slaget: Fod-i-mund.
Grafikken er bare helt i top, især i Amiga-udgaven, og musklerne spiller på dine modstandere: Dem kan der iøvrigt være en fem-seks stykker af (eller flere), når det begynder at gå hedt for sig.
Hvad der især er det stærke i "Double Dragon" er desuden, at du ikke bare går derudaf og slår løs, nej du kan faktisk også klatre op ad murene, kaste med sten og endda skubbe dine modstandere ned i kloakhuller, hvis du skulle få lyster i den retning.



God grafik i "Double Dragon" fra Melbourne House.

NYE HALV-BILLIGE

De er ikke helt kiksede, de nye re-lanceringer fra US Gold.
Det drejer sig nemlig om "Gauntlet", "Metrocross", "World Games", "Ace of Aces" og "10th Frame" bowlingspillet, der alle bliver sendt på gaden hver for sig i nye pakninger og som halvvejs billigspil. Med en pris på 49.85/59.50 ligger de mere i retning af discountmarkedet, og fælles for dem er, at de markedsføres under produktnavnet "KIXX".
It's a strange world out there.



BEDST SOLGTE SPIL



US Golds konvertering af "Out Run"-løbet fra Sega har nu vippet "Ghostbusters" af pinden som verdens hidtil mest solgte hjemme-computer-spil.

I mange år har Ghostbusters (ja, Ghostbuster s'gu!) fra Activision i USA været det mest solgte hjemmecomputerspil overhovedet til dato.
Men nu er rekorden slået.
Af "Out Run" fra US Gold/Sega, der indtil nu har solgt pænt over 250.000 millioner eksemplarer a kr 179.00.
Det værste er endda, at "Out Run" i hjemmedata udgaven ikke er vildt godt konverteret. Men det var Ghostbusters jo på den anden side heller ikke, såeh...
Der er fornylig lanceret en Atari ST udgave af "Out Run". Her er kvaliteten klar klappekage, lige til 13. Og det skal nok medvirke til at styrke "Out Run"s position som verdens mest solgte spil yderligere.

FRA EXOCET

Firmaet, der har taget navn efter det franskproducerede missil fra Falklandskrigen, hviler ikke på sine laurbær. De er nemlig igang med intet mindre end fire heftige Amiga-spil.
Nyt fra Exocet er "Phantasm", "Bizarre 3", "Star Burner" og et spil ved navn "Hyperdrome".
"Bizarre 3" er en vild blanding af over 790 skærme med hurtig action, strategi og hoppen/springen på platforme. Og "Hyperdrome" bliver et Nemesis-agtigt spil med horisontal skyd-dem-alle-sammen ned grafik.
Mere kunne SOFT ikke få at vide fra Terry Jefries, marketing director hos Exocet. Een ting kunne han imidlertid love: Spillene er på gaden til julesalget.



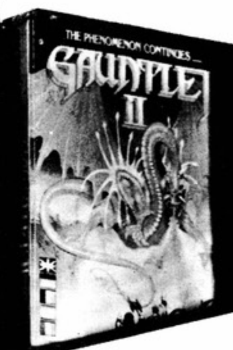


KIXX er fællestitlen for en flok halv-gamle US Gold spil, der nu skal fyres af til udsalgspris.











PULS

ER DU MED PÅ EN 4-KANT?

Kender du Codemasters? (nej, ikke igen! red.)
Så kender du også "BMX Simulator", deres mest succesfulde billigspil.
Nu er efterfølgeren kommet: "Professional BMX Simulator", hedder den, og prisen har fået et nøk opad: Til 79-99 kroner, alt efter din forhandlers gode humør og grådighed.
Til gengæld får du nu en større pakning, et ekstra bånd (bånd to er med to nye baner), en plakat og et klistermærke for Codemasters.
Spillet minder en del om den gamle BMX Simulator, men det nye er, at du rent faktisk kan spille op til FIRE PERSONER samtidigt. Og er det ikke nok, kan du selv bestemme dine dæk og størrelsen på dine hjul. Det giver ligesom lidt BMeXtra.

JOHNNY VANDT

Johnny Dumphries er racerkøreren, der vandt 1988 Le Mans i sin Jaguar XJR9LM, skarpt forfulgt af Porsche holdet. Tidligere har han holdt tusindvis af datafreaks fanget ved skærmen med sit "Grand Prix Simulator", og nu er han aktuel igen med "Johnny Dumphries World Championship", der vil være at erhverve formedelst 30-40 af de små runde i din lokale softwareshop.

TORDEN-BLADET

"Thunderblade" er nyt spil fra US Gold og Bare Glæd Dig!



BMX-leg med op til fire spillere i den nye Professional BMX Simulator fra kodemestrene.

Johnny Dumphries, manden med det store smil, er nu på spil: Det er Codemasters, der udgiver "Johnny Dumphries World Championship" til Commodore 64/128 og Amstrad.

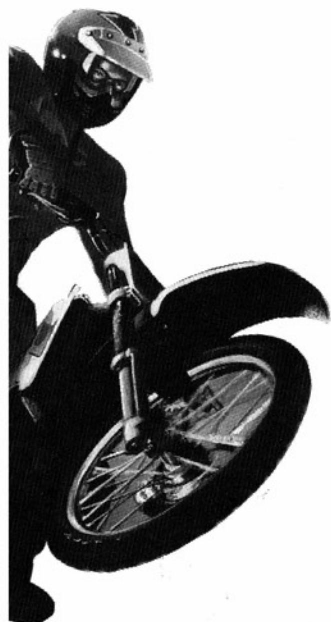


hvis vi skal stole på forhåndspressemeddelelserne fra US Gold og Pepsi.
Ja, Pepsi!
Den multinationale colagigant, der i USA har overgået Coca Cola som bestseller, har lavet hold med US Gold om at









sælge spil, hvor Pepsi-mærket indgår som en del af pakningen og hvor man kan vinde en flok highscorepræmier, hvis man er skrap nok.
"Thunderblade" er Pepsis/US Golds fuldpris game-of-the-year, og med en december-lancering skulle der nok være noget at få de kolde juledage til at gå med.
Hvis du synes, du allerede har hørt navnet "Thunderblade", er det ikke helt forkert. Spillet har nemlig allerede hærget spillehallerne og grillbar-maskinerne, og det er fra 2-kroners eksperten Sega, at US Gold har købt hjemmecomputer-rettighederne til en konvertering.
Du styrer en Thunderblade-helikopter over farligt fjendeland, og det er ikke en helt almindelig 'kopter: Den flyver hurtigere end selv den hurtigste jet, du nogensinde har set! Så bare go in gang...





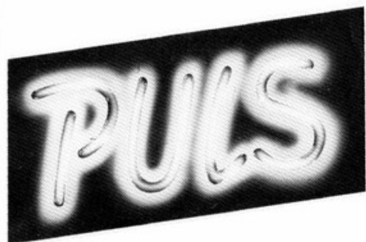
US Gold laver spil, Pepsi putter navn på. Ja, de to har slået sig sammen i et projekt ved navn "Thunderblade", der er klar omkring yuletid. Glæd dig.

STRAF FOR VIRUS

I byen Forth Worth i Texas er den unge David Burleson blevet sat i spjældet for at have spredt datavirus på sin tidligere arbejdsplads.
Han var ansat i et børsmæglerfirma, men blev fyret og blev så sur på firmaet, at han "plantede" en virus, der gik ind i programmerne og fjernede informationer fra firmaets disketter. Først efter to dage blev virusen opdaget og da havde den allerede destrueret 168.000 skærmsider med informationer og tal.
Lige nu står han til op til 10 års fængsel, og softwarefirmaer i USA slår til lyd for, at der skal indføres love over hele verden, så folk, der planter ulovlig virus på andres disketter kan straffes med fængselsstraffe.
De siger, at en virus, der spreder sig på f.eks. hospitalers dataarkiver kan slette værdifulde patientoplysninger, så læger ikke længere kan se, hvad en patient fejler og derfor lynhurtigt kan bringe folks liv i fare.
Den slags bør straffes hårdt, siger Donald Morrison, der er en af de mange, der kræver bødestraffe på op til 10.000 dollars samt hele 10 års fængsel til folk, der planter ulovligt virus på andres disketter.
Selv har Donald Morrison fået sin samling af piratkopierede 64'er spil ødelagt, da han byttede sig til en "uskyldig" diskette med et skjult virusprogram på.

I USA er en ung programmør blevet sat fast for at have spredt virus på disketterne i sit tidligere firma.







MENS VI VENTER

Sæson! Ja, så er tiden kommet, hvor vi smækker benene op på bordet og glæder os til jul, hvor alle de mega-osv spil kommer. Og spil, det er der helt sikkert på vej.
SOFT lod Amiga-arcade-master Christian Due titte lidt på det, der forventes at blive friskt inden for de næste par måneder:
Fra Psynosis kommer "Draconia", et skydespil med karakterer, der nemt kunne nærme sig de foruroligende 13'ere. Spillet kommer imidlertid under Psyclops-mærket, og det betyder en prissættelse på under 300 kroner. Og skal vi dømme efter skærmbilleder og udtalelser fra Psynosis' egen Jonathan Ellis, bliver "Draconia" meget a la R-Type.
Et andet spil fra Psynosis er også til Amiga. Det er et interaktivt adventure, der endnu ikke har nogen titel. Så snart det får navn, får du det imidlertid at vide. I disse Pulzerende spalter...
Mere nyt til Amiga?

Fra Prism Software kommer Amiga-udgaver af "Terraforce", "Hot Shot", "Addictaball", "Who Dares Wins II", "Zed", "Rocket Roger", Battlestations" og "Artificial Dreams". Slapper de mennesker slet ikke af? Hatten af for Prism. Fra US Gold kan Amiga-ejere forvente sig "1943" og fra Ocean kommer "Operation Wolf".
Senere vil US Gold få lavet både "Out Run" og "Gauntlet II" i Amiga-versionerne, ligesom "Gunship" langt om længe ser ud til at blive færdig. Som det ellers var planlagt, skulle "Gunship" have været her allerede i forsommeren, men master-disketten blev angrebet af en virus, så det er spørgsmålet om MicroProse når at kunne have spillet klart inden julen.
Rygter har det desuden, at både "Carrier Command" og "Afterburner" er på vej. Sidstnævnte er blevet lagt ud til fire forskellige programmør-hold, der konkurrerer indbyrdes: Kun den bedste version bliver nemlig udgivet. Thats life, som de siger i Sverige.

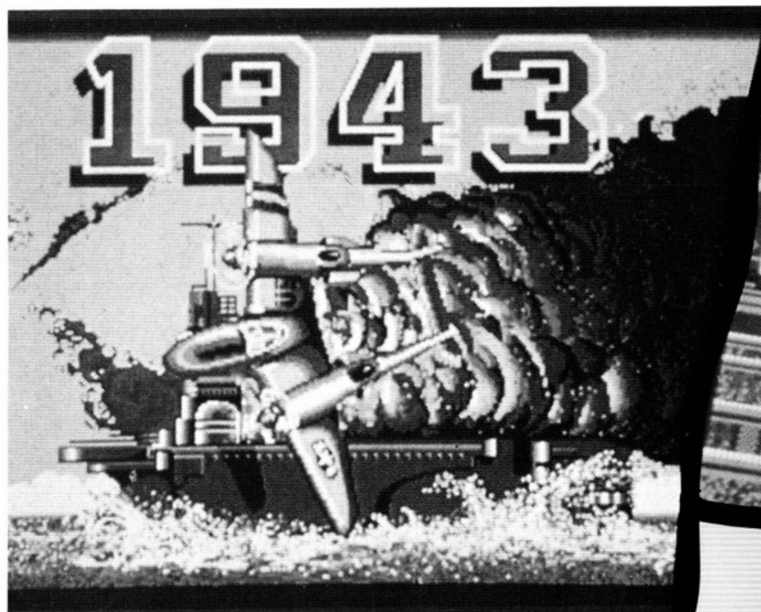
WALK LIKE AN EGYPTIAN

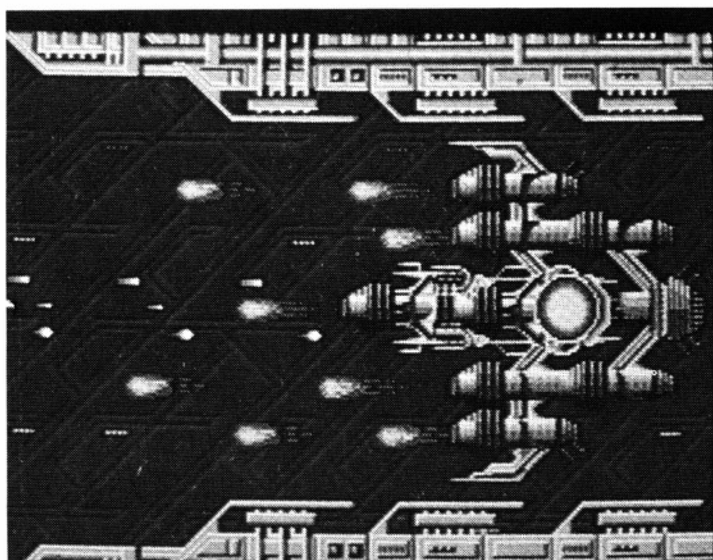
Der er gang i pyramiderne lige nu, i hvert fald hvis vi skal regne med "Power Pyramids" som noget af det, der vil frem.
Spillet er nyt og til Commodore 64/128. Producenterne, de glade GlamSlam drenge, oplyser, at man har 128 kamre i spillet, og at din opgave er at sparke en bold sikkert igennem hvert kammer, et efter et.











Råt Amigrafik: "Draconia" fra Psynosis-afdelingen Psyclops.





NEW BOY IN TOWN

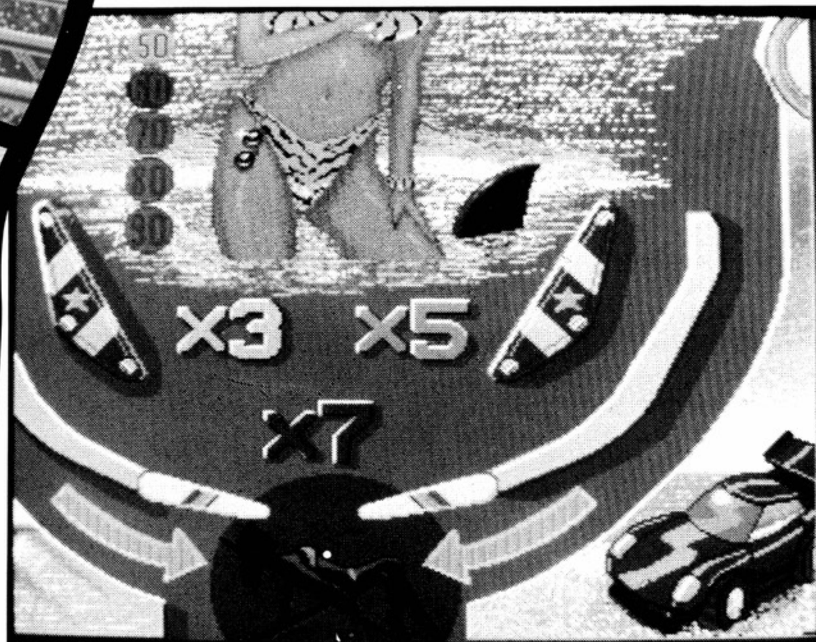
Ny stjerne på den danske softwarehimmel er en 23-årig Amiga-ejer, hvis rigtige navn egentlig er Benny, men hvis "kunsternavn" er Ben Lesley.
Ja, man er jo nødt til at ha' sig et internationalt kunsternavn for at slå igennem, griner den unge dansker, der er fast besluttet på at blive et "navn" inden for spil.
Han har haft computer i seks år, men det er først nu, at han for alvor kommer frem internationalt. Om ikke så lang tid kan vi nemlig forvente hans mi- ga Pinball , der bliver udgivet gennem Danmarks førende spilfirma, Starvision International.
Allerede i sidste SOFT havde vi en preview af "Mega Pinball" i forbindelse med omtalen af Starvisions nye lokaler på Madison Avenue i New York. Og lige nu går alt Bennys tid med at færdiggøre spillet.
Ja, jeg har næsten ikke tid til Maibritt, min kæreste, som jeg bor sammen med, siger det nye talent indenfor dansk programmering.

Ben Lesley er kunsternavnet på den unge dansker, der står bag Pinball

GADE-KRIG

Street Fighter er det seneste vilde til Amiga, hot lige nu fra Capcom/GO (US Gold-underafdeling).
Street Fighter bruger Amigaens blitter ret massivt til at levere grafik, der ligger så tæt op ad arcade-originalen, at kun det trænede øje kan se forskel. Der er hot, hot, HOT action i en ordentlig omgang masjang, der gør selv den ndste Ami-500 til et sydende spruttende games-mons- Fremad, siger redaktio- s gadekamps-eksperter!

Gadekrig på Amiga. Ja, sådan ser konverteringen af "Street Fighter" ud.



Verdens største spil-opvisning:



SHOWTIME I LONDON

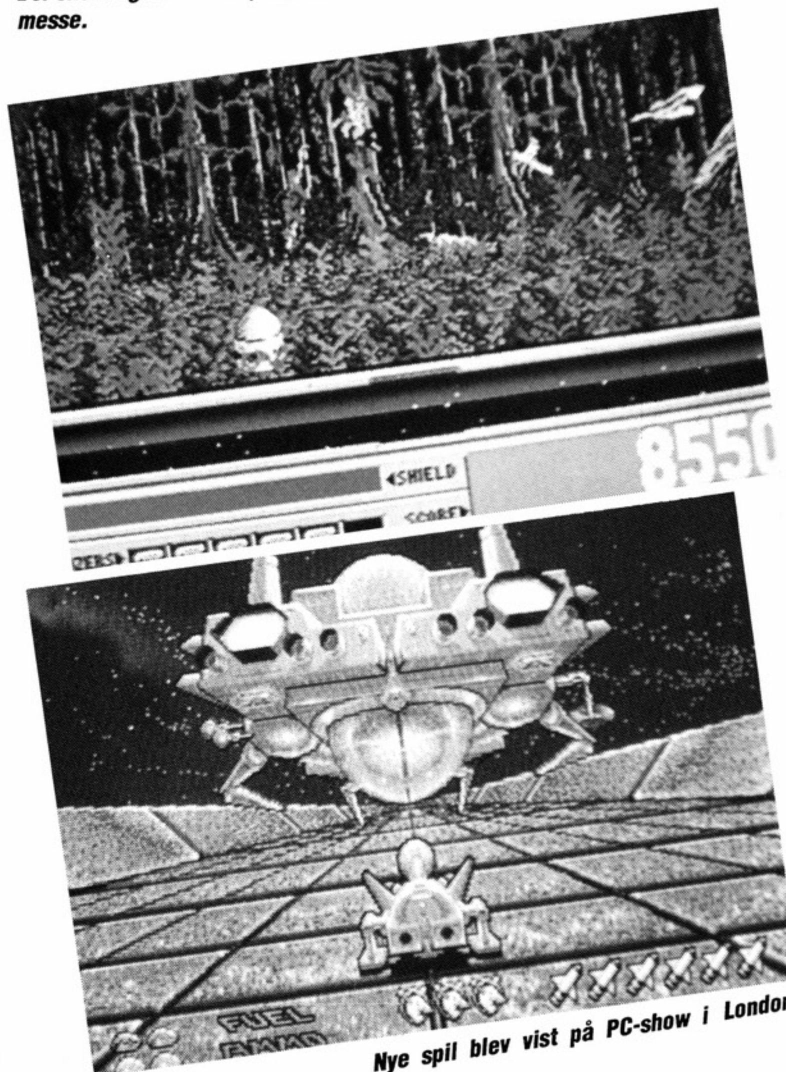
Englænderne holder på traditioner. Og også i år var legendariske London vært for "The Personal Computer Show". Trods navnet er messen verdens største spil-legeplads. Og SOFT var med (same procedure as last year, James)...



Der sker noget i London, når der er messe.

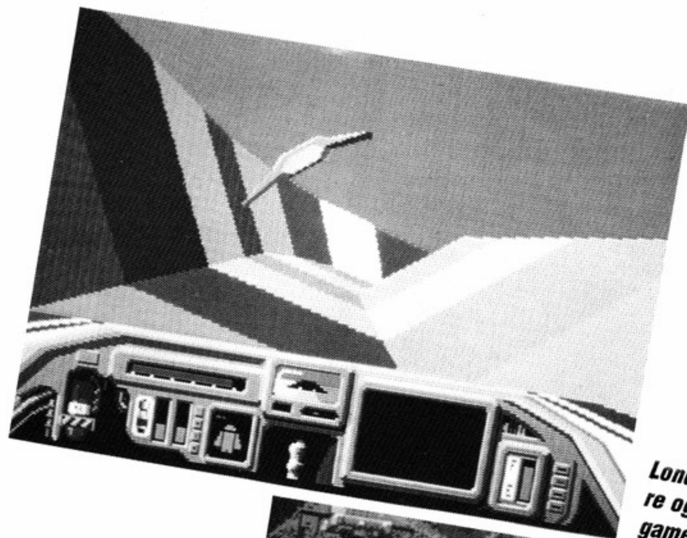
London. Berømt for sine musicals, berygtet for West-end, kendt for sine bowlerklædte gentlemen og traditioner, der præger good old England.
I september var London verdens hovedstad nummer et blandt spil-forbrugere. Games-mekka, det var London, hvor alle joystick-freaks valfartede. Årsag? PC-Show, den berømte messe for computerspil og atter computerspil.
Mod at have heddet PCW-Show de forgangne år, havde messen denne gang flyttet til Earls Court og skiftet navn til PC-Show. Rammerne var sprængt, og den lille navneændring skal ikke forlede dig til at tro, at de åh så keeeeedelige PC'ere var i hobetal. Det var de nemlig ikke. London er stadig væk sig selv, og det betyder at games blander sig i gadelivet med bobbies og de store røde dobbeltdækkere. Games-city, that's London.

Verdensmesterskaber
På den store udstilling, der varede fire dage, viste førende softwrefirmaer ikke bare svineriet frem. Der var også mulighed for at deltage i the International Computer Games Championship, hvor der indenfor forskellige kategorier blev dystet om VM-titlerne på forskellige hotte spil.
Samtidig viste MicroProse, der har tradition for lidt "ekstra", sin Super X simulator frem, og pressens indbudte fik rig lejlighed til at forsøge sig udi den noble Super X kunst...
På Oceans stand var en ægte



Nye spil blev vist på PC-show i London.







London er ikke kun dobbeltdækkere og bobbies. Det er også games, games og atter games.

pansret mandskabsvogn, fuldt armeret, og klar til at tage sig af nærgående publikummer. Vognen var lejet for at skabe opmærksomhed omkring Oceans nye "Operation Wolf", der er konverteret fra Taito-spillemaskinen af samme navn.
Herudover bød Ocean på gratis runder på ialt 13 spilleautomater, allesammen med spil, der bliver konverteret til hjemmecomputer indenfor nær fremtid. Og var det ikke nok, kunne du spille "Daley Thompsons Decathlon"- et computerspil, der nu har fået Adidas som sponsor. Fra Konami har Ocean fået rettighederne til hjemmedataudgaven af automatsuccesen "Typhoon", et spil, der bliver programmeret af Zak Townsend (Army Moves og Platoon djævel).
Film-fans kunne se frem til et klip fra den kommende "Rambo III" og naturligvis "Robocop" med Peter Weller. Endnu et spil, der er oppe over lige nu.

Fugle og motorcykler
En af de store stande, der konkurrerede med Ocean om opmærksomheden, vcr British Telecoms. Firmaet, der er det engelske telefonvæsen og ejer navnene Rainbird, Silverbird og Firebird, havde næsten 500 kvadratmeter og det var ikke småting, de kunne byde på: Konkurrencer, lidt gratis gaver, spil på computer, automatspil (også gratis) og smugkig på de kommende spil. Imponerende.
US Gold kunne også imponere på SIN stand. Her var en motorcykel og en arcade maskine, blot for at vise hjemmeudgaven af Capcoms "LED Storm", den nye "Tiger Road" og selvfølgelig Segas superspil "Thunderblade" om helikopteren, der skal så grueligt meget ondt igennem for at overleve.
Kawasaki-motorcyklen på standen blev iøvrigt vundet af en ung fyr, der deltog i en Epyx-konkurrence i anledning af "4 x 4 Road Race" og "The Games (Summer Edition)".
Et nyt navn deltog iøvrigt også under US Golds beskyttende vinger. Debutanten var Toposoft, og er et spansk (ja, hablo e espana) softwarefirma. De har lavet et nyt spil, "Mad Mix", made in Madrid.
US Gold havde iøvrigt Access og Actionsoft med på den over 500 kvadratmeter store stand, og det spændte ikke stille af. Selvom standen var den hidtil største, var der næsten konstant kø foran skærmene. Så stor var interessen for at se vinterens nye spil.
På en anden stand stod Level 9 Computing, de legendariske adventure-venner, med et nyt game, "Gnome Ranger II" (efterfølger til Gnome Ranger) og et andet nyt, "Lancelot". Sidstnævnte var iøvrigt planlagt til ialt 12 forskellige computere, og selvom ikke alle nåede med til PC-showet, kunne man alligevel se en vis hr. huleboer Martensen, den danske dungeon-master fra eventyrsiderne i COMputer, sidde klistret til skærmene hos Level 9.

Endelig 19!
Hos softwarespecialisten Cascade kunne man endelig vise "19", spillet, der er bygget op over sangen af samme navn fra Paul H-H-H-Ha-Hardcasle. Sidste år blev spillet også lovet klar, men det var først i år, man havde det færdigt. Ak og ve, men langt om længe kom det da. Vietnam-action om en ung soldat i krig, delt over to dele.
Spanske Dinamic Software havde rejst den lange vej nordpå for selv at udstille. Tidligere har firmaet ellers udgivet sine spil via Imagine, men nu står de altså på egne ben. Og eftersom de mest er kendt for "Army Moves" og "Game Over", er det disse, de i starten vil ride højt på. Et af de spil, de viste frem, var da også en ganske hæderlig fortsættelse på "Game Over", denne gang opfindsomt nok kaldet for "Game Over II".
Også Hewson trak mange fans til sin stand. Firmaet, der ved sidste års PCW-show mistede sine stjerner, bl.a. Andrew "Uridium" Braybrook, til Firebird, var i år på så god fod med Firebird, at de to chefer endog hilste på hinanden. Men Hewson har også grund til at være glad. Firmaets nye unge håb, Rafaele Cecco, var nemlig på banen med "Stormlord", og som om dette ikke var nok, kunne Hewson også vise både "Eliminator" og "Asteroth" fra John Philips's hånd.



Det var åbenbart udlændingenes år i år på Londons games-mekka messe. For et firma ved navn Linel dukkede op fra de schweitziske alper med en flot række nydelige previews. SOFT prøvede bl.a. "Crack Starring Herbie Stone" hands-on og så også schweitzer-spil ved navn "The Champ" (karate og boksning), "Dragon Slayer" (no 2 med Herbie Stone) og sportsspillet "Solaris".

Hos Psygnosis skete der også lidt. Firmaet var i fuld turbo med så prominente navne som "Barbarian", "Terrorpods" og "Obliterator", alle gamle og velkendte. Nye på Psygnosis-scenen var imidlertid "Menace", "Crono-Quest" og "Aquaventura".

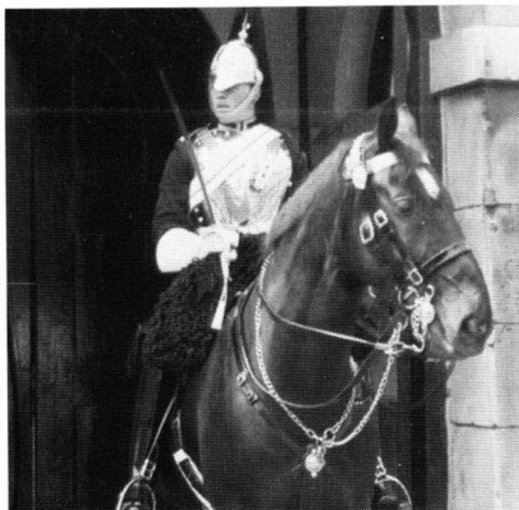
Big Apple er navnet på en af de nye drenge i software-bizzen. Og firmaet, der er inspireret af USA, havde sine helt egne måder at fortolke amerikanismen på i London: En kæmpemæssig skyskraberby, otte meter i højden, var nemlig bygget op på firmaets stand. Desværre var skyskraberne kun af pap og byens skilte kun af papmache, men who cares når først musikken spiller. Be a part of it, New York, New York...

Nye spil fra Big Apple er "Oops", ligesom også "Delphian"-skyd dem alle ned spillet og "Neutron" var hotte titler på messen. Glæd dig, her er action nok til at slide den lille røde joystickknap sønder og sammen på under en uge.

Et andet nyt firma, Grandslam Entertainments, viste detaljer fra deres endnu-ikke-færdige spil "Bruce Lee: Enter The Dragon" sammen med to andre, "Espionage" og "Pacmania". Grandslam er firmaet, der tidligere var kendt som Argus Press Software, og de har sørme endnu flere spil på tegnebrædtet, fortalte Stephen Hall os.

"- Ja, bare vent. Der kommer både "Saint And Greavsie", "Thunderbirds" og et nyt Arnold Schwarzenegger computerspil", sagde han til SOFT.





Godt med billigt

På Mastertronic-standen var der godt med billigt. De er giganterne indenfor billige B-spil (29.85, 34.50 og 39.95), ligesom de også ejer en del fuldpris.

Fra Melbourne House, deres fuldpris division af Mastertronic, kan vi vente os superspillet "Double Dragon", oprindeligt et arcade automatspil og nu oppe over til C64 og alle de andre.

Firmaerne indenfor billigspil er mange og Mastertronic ejer de fleste af dem: MAD, Bulldog, Entertainment USA, Entertainment USA 5 Star, Ricochet, Americana og det nye 2 On 1. Alle syv selskaber laver billigspil og alle syv ejes de af - ja, Mastertronic.

Nye franske spil kom fra Infogrames, og et udpluk af titlerne afslører, af de croissantspisende rødvinsdrankere ikke just mangler fantasi: "Bubble Ghost", "Action Service", "Operation Neptune", "Hostages", "North & South" og "Spidertronic". Altsammen noget, du vil komme til at høre mere til.

Små og ukendte firmaer var der også plads til på PC-showet. Hvad siger du f.eks. til navne som Tynesoft og Goliath Games? Nej vel? Men ikke desto mindre var de der dog. Tynesoft viste sine to spil, "Superman - Black Monday", der heldigvis var bedre end det første Superman-spil (det fra Beyond) og det nye "Circus Games", en afart af World Games, blot ikke lige så profft. I "Circus Games" kunne du træne løver, gå på line, svinge i trapez, lave klovnenumre og ride på hesteryg.

Hos Goliath Games skete der også lidt. De viste deres "Tracksuit Manager", og selvom det ikke var videre ophidsende, er der nok ingen tvivl om, at de sandsynligvis får solgt en pæn slat af spillet. Det handler om at træne et fodboldhold (endnu en gang).

Hos Thalamus software, der er kendt for kvalitet, holdt man standarden. Her bød standen på det nye "Hawkeye" og "Armalyte", en ny rødglødende sag til Amiga.

Hos franske FIL, endnu en ny debutant fra det udenlandske, viste man bl a "Shinobi", "Ninja Warriors" og et spil ved navn "Continental Circus".

Made in U.S.A.

Amerikanerne viste muskler i London. Således var MicroProse naturligvis på banen med helt fremme og i første række med den fantastiske Super X simulator, ALLE simpelthen talte om HELE tiden.

Men spil havde de da også... "Red Storm Rising" (bygget over spionbogen af samme navn" var en af de nye MicroProse titler, ligesom "F-19 Stealt Fighter" naturligvis var med og det splinternye, stadigt varme, "Covert Action" også blev vist frem til de mange tusinde interesserede.

Som noget nyt kunne MicroProse iøvrigt fortælle, at de nu er langt inde i sportssimulationer, og samtidig viste de spil fra andre amerikanske firmaer på deres kæmpestand:

Origin var der med "Ultima V" og "Times of Lore", og samtidig fik vi et smugkig på de to kommende "Space Rogue" og "Battle Tank".

Også Cosmi var "coming from America". Dette firma viste "The President is Missing", "Defcon 5", "Navcom 6", "Inside Trader" og "Corporate Raider". Så der er lidt at gå i krig med.

Desværre var Danmark ikke repræsenteret på verdens største spil-skueplads. Vi har ellers meget flot at byde på, ikke mindst fra Starvision, der ellers nok plejer at kunne gøre en del for at vise sine kvalitetsspil på den internationale arena.

Alligevel var PC-Show 1988 et besøg værd. SOFT vender frygteligt tilbage i '89, men indtil da har vi også et helt år at nå at teste nogle af de mange, mange nye kommende spil i. Derfor: Check SOFT-Check godt og grundigt de kommende mange måneder. Og ellers er der bare tilbage at sige: "See you, same place, same time next year"...

Lars Svendsen

SPØRG · OM · SPIL

Nyt look i SOFT MAIL - ske noget skal der, også nu hvor læsernes brevkasse har lignet sig selv i snart tre år. Svarene er dog stadig de samme, stadig lige meget knald på. Så skriv ind allerede i dag med spørgsmål og kommentarer til dette og hint. Nogle breve bliver forkortet, andre bliver smidt ud og andre igen bliver - TRYKT!

Adressen er:
SOFT Mail - Spørg om Spil
St. Kongensgade 72
1264 København K

Gi' mig grafik

SOFT:
Jeg har været på scenen ret længe og ved en hel del om spil. Jeg startede med at købe de små bip-bip spil, man kunne have med i skolen, og siden da er det gået skridt for skridt: Først et Philips TV-spil, så et Atari 2600 TV-spil, dernæst en ZX81 og så en Commodore 64, som jeg (heldigvis) stadig har i dag.
Mit spørgsmål går på: Hvis man ikke vil være programmør, men kun vil være grafiker på et spil, er det så et fuldtidsjob? Hvem samarbejder man med og hvor meget tjener man?
Jeg går i gymnasiet, første G, så jeg satser på at gøre det i min fritid.
Anders Nilsson, København Ø

Hep Anders.
Grafikere er meget brugte og man kan få sig et navn bare som computergrafiker næsten lige så nemt som man kan få sig et navn som programmør. I dag er det oftest sådan, at programmører ikke selv laver grafik, og derfor henter de grafikere ind til at klare den side af sagen, velvidende at det er pixel-power, der skal til for at kunne sælge et spil i 1988.
Som computergrafiker arbejder du freelance, og selvom du kan være tilknyttet et bestemt firma, arbejder du oftest bare fra opgave til opgave. Typisk er aflønningen en fast pris som aftales på en kontrakt inden opgaven påbegyndes, og aflønning svinger så meget fra firma til firma og fra programmør til programmør, at vi ikke kan give noget vejledende tal. Men det er dog sjældent at ham, der tegner grafikken, tjener ligeså meget som programmøren selv. Som regel ligger grafikeren rent lønmæssigt midt mellem lydmanden og programmøren.
Dit bedste bud på en karriere som grafikmager i dataspil er at kontakte en af de danske producenter, f.eks. Starvision International.

Tips til Giana

Hej SOFT
Til alle Great Giana Sisters hungrende fans er her en cheat:
Tryk tasterne "BINGY" ned samtidig og du går..., ja hvor tror du, du går hen!
Desuden ligger der på f.eks. bane 3 og 8 en "Warp", hvor du går 3 baner frem (starten af bane 3 og slutningen af bane 8) - du hopper, hvor der ikke er noget.
PS: SOFT er klart "bladet", drøngodt.
Med venlig hilsen
Tommy Ipsen og Thomas Iversen, solskinsøen Bornholm.

Hej drenge.
Er der virkelig så meget solskin hos jer?
OK, men gang i Rønne. Er der andre, der har tips, er det med at sende dem ind lige her og nu. Det KUNNE jo være, enten Snyde-Søren eller den nærige redaktør kunne grave et lousy spil frem et eller andet sted fra som tak for hjælpen.

Reset eller ej

Hjælp mig, SOFT.
Jeg er helt vild med jeres 3xA Arcade Action Aid sektion og har endda også ofret mine 19.50 på SOFT-bogen "1000 Pokes". Det er helt fantastisk og jeg snyder i alle mine spil, MEN (og her kommer mit spørgsmål): Der er nogle af spillene, jeg ikke kan få fuskene til at virke i, ganske simpelt fordi jeg ikke kan resette dem. Hvordan resetter jeg min computer? Det er en Commodore 64, gammel model.
Niels, 12 år, Sivebæk.

Hjælpen er nær, Niels.
For at kunne resette, er du nødt til at have dig en resetknap. Sådan een er indbygget på mange cartridges, såsom Final Cartridge 1-3, Power Cartridge og en hel del andre, vi af moralske grunde ikke vil anbefale i dette blads spalter.
Anyway, har du ikke mod på at investere flere hundrede kugler i et cartridge, kan du også købe resetknapper i løs vægt. Hos nogle forhandlere koster de en 20'er, mens de hos de mere ublu af slagsen er set til både 69 og 89 kroner. Men så virker de også!
Har du slet ingen penge til resetknapper, skal du ha' tålmodighed og vente til næste SOFT er på gaden. Da vil vi nemlig vise hvordan du for under en femmer kan lave din helt egen resetknap til Commodore 64. Den virker på så at sige alle spil og den er nem at lave, SOFT viser dig hvordan. Så glæd dig - SOFT 1/89 er på gaden sidst i December.

Mere om MSX

Hej SOFT.
Jeg er en fortabt sjæl, der ejer verdens bedste computer: En Sony Hit-Bit MSX. Hvornår begynder I at teste spil til den?
Nikolaj Dahl, Odense.

Hej Nic.
Aldrig.

Siden ungkokken Viggo i starten af firserne stod frem og berettede om sin hobby, har han haft tilslutning fra unge mennesker over hele Danmark. Mennesker, der bruger computere til deres "sport" - at bryde ind i andre folks databaser via det offentlige telefonnet. Det er crackerne og hackerne - en stor gruppe dataforbrydere, der næsten alle er under 18.

De har computer. Og de vil ikke kun spille games. Derfor har de købt modems, og hvad der i starten var en uskyldig hobby med at lade computerne "snakke sammen" over telefonlinien, er i dag blevet til en ulovlig sport for mange: De bryder ind i hemmelige databaser og ser det som en udfordring at knække sikkerhedskoderne.

Mange af dem har fået inspiration fra filmen "Wargames", hvor den unge computerentusiast David brugte fritiden på at koble sig op på skolens centralcomputer og hjemme fra sit eget værelse fjernændre sine egne (og damens) karakterer. Det var ikke nok for ham, og da han en dag så en brochure for nogle nye spil, besluttede han sig for at skaffe dem. Uheldigvis ringede han galt - det kan jo ske for selv den bedste - og kom ikke igennem til spilfirmaet. Istedet oprettedes der forbindelse til et superhemmeligt NATO-nummer og militærcomputeren WOPR, der styrede USA's forsvar. Og så var det kun et spørgsmål om minutter, før den unge David hjemme fra sine egne taster kunne udløse en atomkrig...

414-holdet

Længe før filmen "Wargames" rullede over de hvide lærreder, var hacking imidlertid kendt i USA. Og 414-klubben var de første, der for alvor åbnede politiets øjne for, hvor meget skrappe hjemmecomputer-ejere kunne trække ud af store dataanlæg ved hjælp af telefonnettet.

414-erne tog deres navn efter områdenummeret i telefonbogen for deres hjemstat, Milwaukee. De var alle teenagere, cirka en snes, der alle havde computere derhjemme, men gerne ville bruge dem til noget mere spændende end at spille. I løbet af 1982 begyndte gruppen at arbejde i det skjulte. Og indtil december 1983 fik de tiltvunget sig elektronisk adgang til mere end 60 forretnings- og offentlige dataanlæg i Canada og USA.

Som arbejdsredskab brugte de et simpelt modem til en tusind kroner, deres forældres telefon og et softwareprogram, gruppens leder selv havde skrevet.

De har bumser og deres stemmer er stadig ved at gå i overgang. Alligevel står politi og myndigheder magtesløse - de er nemlig verdens skrappeste data-forbrydere.

En samling teenagedrenge, er sidder med computeren derhjemme på værelset og hacker sig vej ind i samtlige databaser...

Her ser vi på de tre største navne i hackernes historie!



Den amerikanske 414-gruppe var de første hackere, der åbent stod frem foran kongressen og offentligheden for at fortælle, hvordan datatyve arbejder. Det blev drengenes straf mindre af...

Her er drengene, der er ude på sjov:

Verdens bedste DATA-forbrydere



De hentede en mængde informationer på en database, der var koblet til det offentlige telefonnet. Her lagde programmører fra forskellige firmaer besked til hinanden om mødetidspunkter, nye telefonnumre og udskiftede "passwords". Det var guf for 414'erne. Og nogle af dem brugte i sommerferien op til 20 timer i døgnet på at hacke løs med computeren - på den måde havde de da noget at give sig til, endda med fars og mors velsignelse for "det holdt dem da væk fra gadehjørnerne".

Da systemchef Chen Chui fra Sloan-Ketterings Kræftforskningsinstitut i New York trådte ind på sit kontor i computercenteret om morgenen den 3. juni '83, vidste han, at der var noget galt. Skærmen vidste blank - computeren var gået ned i løbet af natten. Det var 414, der havde været på spil.

De legesyge drenge havde hacket sig vej gennem de top-avancerede sikkerhedskoder til hospitalets computer, og vel inde havde de moret sig med at slette alle bogholderi-data og ændre i kræftpatienternes journaler. Systemet, der overvågede instituttets fem maskiner for strålingsbehandling af kræftsyge og samtidig holdt styr på patientjournalerne for omkring 80 amerikanske hospitaler, var sat ud af spillet. Med det resultat, at patienterne kunne risikere at få forkert behandling. Sporet førte til nogle ledende medlemme af 414.

Sidst i juli troppede folk fra FBI op hos Neal Patrick, 17, og anklagede ham for sammen med andre fra gruppen at have brudt ind i Sloan-Ketterings hospitalscomputer.

Neal tilstod og fortalte samtidig om de cirka 60 forskellige anlæg, gruppen havde været illegalt inde i. Nogle gange havde de lavet om på oplysninger, men for det meste havde de bare brudt ind for sportens skyld, for at vise at de kunne. Her havde de så efterladt et "visitkort": En lille hilsen med deres dæknavne, f.eks. Tom Lawless, The Ghost og Massive Max.

Efter massive FBI-anholdelser og beslaglæggelser af edb-udstyr for flere tusinde dollars, blev fire af 414-gruppens medlemmer fremstillet i retten. Der var langt fra de spinkle, bumsede drenge på retsbænken til de rå børster, man normalt forbinder med de kriminelle miljøer. Og drengene erklærede da også, at selvom de godt vidste, de havde brudt loven, følte de sig ikke som forbrydere.

På grund af deres unge alder (en var kun 13) slap de let efter at have informeret kongressen og offentligheden om, hvordan hackerne arbejder.

Captain Crunch

På dansk kalder vi ham Kaptajn Knas. Men de professionelle hackere verden over kender ham kun som Captain Crunch. Og han er deres helt, en martyr, der af de fleste betragtes som en forgænger for nutidens datakriminelle.

Historien om den legendariske Captain Crunch går så langt tilbage som til 70'erne, hvor kulten omkring phone freaks - telefontosser startede. Det var folk, hvis højdepunkter i livet gik ud på at manipulere med telefonnettet. Og en af de store navne i "branchen"

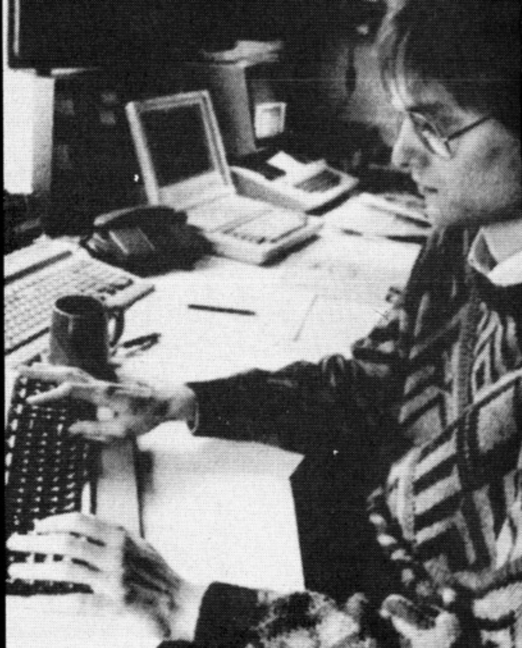
◀ Hacking er ulovlig adgang til andres oplysninger i hemmelige databaser. Dataforbryder arbejder i fred og ro hjemmefra en sen nattetime foran deres egen computer, der via et modem er hooket op til telefonlinien.

Captain Crunch er en legende blandt de professionelle datatyve. Han fik sit navn efter en æske med morgengryn, hvor der som gave lå en lille plasticfløjte, der kunne bruges til at snyde telefonvæsenet og skaffe gratis samtaler. ▶



var den unge Joe Engressia, en blind fra Tennessee.
Som dreng plejede han at ringe til båndede meddelelser, som intet kostede og kontakte, og en dag sad han og fløjtede, mens båndoptageren lige pludselig stoppede. Nu var hans nysgerrighed vakt. Han ringede op igen og igen og eksperimenterede med forskellige fløjtelyde indtil han havde fundet ud af, hvorfor båndoptagelsen klikkede af. Man kunne nemlig styre sig selv igennem telefonsystemet ved på bestemte tidspunkter at fløjte helt bestemte toner.
Grunden til det skal findes i, at det amerikanske telefonselskab på det tidspunkt havde lagt sine udenbys kald på et såkaldt multifrekvens system, der sørgede for, at numre blev sendt som toner - lidt a la de lyde, du kan høre i moderne trykknaptelefoner.
Nogle frekvenser bruges til at åbne linier, andre til at skifte fra indenbys til udenbys og andre igen til taksering. Med sit perfekte musikalske øre kunne den blinde Joe derfor fløjte sig til gratis telefonsamtaler over hele jorden, og det var han ikke sen til at udnytte for sine venner i college.
Fløjteriet blev imidlertid en hel dille, da et rygte kom frem om, at man i en æske Kaptajn Knas morgengryn kunne finde en lille legetøjsfløjte, som kunne producere lige netop den tone, der brugt på det rigtige tidspunkt ville betyde, at man fra en hvilken som helst telefon gratis ville kunne ringe folk op hvorsomhelst og nårsomhelst.
Det gik telefonselskaberne på. For ikke bare mistede de penge, men det var også kommet på mode at snyde dem. Omkring telefontosserne var der vokset en hel lille kult, der ikke kun holdt sig til Captain Crunch plasticfløjterne, men også brugte orgler og båndoptagelser for at få de rigtige toner.
John Draper var en af dem, der brugte de originale Kaptajn Knas morgengryns-fløjter hyppigt. Han var tekniker i flyvevåbnet, og på grund af, at han var udstationeret i udlandet, ringede han meget hjem til sin familie - uden nogensinde at betale telefonselskabet en øre.
Efterhånden begyndte han at arrangere gratis telefonmøder for ligesindede over hele USA. Han fandt nemlig ud af tricket på at kunne sætte en masse linier sammen (endnu en fløjtelyd) og blev lynhurtigt kendt under dæknavnet Captain Crunch - opkaldt efter cornflakes-helten af samme navn.
Captain Crunch fandt ud af, at man kunne få nogle små, blå æsker, der efterlignede de særlige frekvenser og dermed gjorde det lettere for telefontosserne at snyde. Senere blev Captain Crunch arresteret, og i fængslet fik han sin ryg brækket og fortænderne slået ud, fordi han nægtede at samarbejde med en gruppe forbrydere, der ville have ham til at plyndre databaser via telefonnettet.
I dag har John Draper succes som softwareprogrammør i solrige Californien. Han har både hus i Los Angeles og på Hawaii, og når han ikke holder til der, kører han rundt i sin åbne Mercedes...

Verdens bedste DATA-forbrydere


Den tyske storcracker, Stephen Wernery, har netop overgivet sig til politiet. Han er verdens bedste hacker og påstår, han kan bryde ind i samtlige databaser verden over.

Verdens bedste hacker
For få måneder siden var der røre i den europæiske dataverden. Da kom det nemlig frem, at en ung knægt, kun bevæbnet med sin hjemmecomputer og et modem, havde været inde i tophemmelige databaser og ændre i en serie afslørende oplysninger.
Det var superhackeren over dem alle, vesttyskeren Stephen Wernery fra Hamburg. Han har for afsløret, hvordan han brød ind hos CERN, Philips og sågar Burger King - her ændrede han en opskrift, datamaskinen havde liggende på hemmelig salatdressing. Det betød, at al salatdressing i samtlige Burger King steder verden over smagte anderledes den næste dag. Det smagte, som Stephen selv bedst kunne li' det, nemlig med lidt ekstra mayo.
Da Stephen Wernery for alvor blev dygtig, tiltvang han sig access indenfor hos NASA, det amerikanske rumforskningsprogram. Her fandt han dataoversigter på gamle projekter fra 60erne og 70erne, bl.a. noget så besynderligt som opskrifter på røgfrie cigaretter, smeltefri chokolade og kuglepenne til brug i vægtløs tilstand.
Herefter trængte han længere ind. Undervejs blev han beriget med et komplet sæt instruktionsplaner til Challenger-rumfærgen. Planer, der nok ville have kunnet indbringe en pæn pose penge på det sorte marked.
Støt og roligt arbejdede han videre. Han havde fri adgang, for dataindbruddet blev ikke opdaget af NASA's systemsikkerhed. Den eneste ulempe ved projektet var, at Stephen ringede fra Tyskland til USA, og at det kostede for meget i telefonafgifter. Men det klarede han ved en enkelt opringning til Bundespost, det tyske telefonvæsen...
Efter et år i NASA-computeren begyndte han imidlertid at få kolde fødder. Han var nu nået så langt ind, at han kunne se alle oplysninger om Stjernekrigsprojektet SDI og til sin skræk så han også, at han var kommet ind i computeren, der tog sig af USA's atomforsvar. Det var superhemmelige oplysninger, han kunne få ud på sin printer. Og hvis han ændrede i dem, kunne det i værste fald resultere i en sand katastrofe.
Han meldte sig selv til den tyske efterretningstjeneste, der gav såvel CIA som NASA besked. Og hans historie stod i SOFT 4/88, så det er bare med at få fat på bladet (01 91 28 33) hvis du ikke allerede har det.
I dag hacker Stephen ikke længere. Men han siger dog stadig:
Der findes ikke det edb-system nogetsteds i dag, som jeg ikke kan knække mig vej ind i.

LÆS I NÆSTE NUMMER

To danske drenge: - Sådan hacker vi os selv ulovlig vej til de hemmelige internationale databaser.





Den er størst i Sverige, størst i Japan, størst i England og up-and-coming herhjemme. Nu kan du selv vinde din egen Nintendo spille-computer!

Vær med og vind:

HER ER NINTENDO!

Navnet er Nintendo. Lyden er i top. Og grafikken er så tæt på Amiga, som man næsten kan komme.

Nu har du selv mulighed for at vinde din helt egen Nintendo spillecomputer. SOFT Magazine har nemlig fået den danske agent, Electronic Fun i nordjylland, med på at lodde et par Nintendo TV-spil ud til 2 heldige vindere. Og hvem ved - måske er det nemlig DIG, der bliver den ene!

Maskinen er det bedste sælgende system i Sverige, England, USA, Japan og mange mange flere lande. I skarp konkurrence med Atari og Sega har den formået at sætte sig på en god bid af markedet, og selvom den herhjemme ikke ligger nummer et, lover den danske importør, at der for alvor er ved at ske noget nu.

Tidligere har du mest set Nintendo i videoforretninger, hvor du for under en hund kunne leje konsollen samt diverse spil. Men nu er man ved at have forhandlere klar all over, så mon ikke vi roligt kan sige, at Nintendos supersystem er Up And Coming...

Sådan er du med

For at deltage i konkurrencen om de to luksus-systemer, skal du udfylde kuponen og sende den til os senest 1. december 1988. Så er chancerne der for, at postvæsenet ankommer med en rar lille for-julegave, for vinderne får nemlig direkte besked.

Send din kupon til SOFT og husk at mærke kuverten "Min Nintendo". Adressen er SOFT, St. Kongensgade 72, 1264 København K og vil du ikke klippe i bladet, må du gerne skrive kuponen af. Blot accepterer redaktionen kun een kupon pr. husstand, at du bare ved det. Så ikke noget med at massefabrikere kuponer - det er fy-fy og fører til en diskvalificering (ligesom doping og brug af smertestillende kemikalier).

Systemet, du vinder, er naturligvis ikke kun et standard TV-spil. Sammen med Nintendoen får du nemlig brugervejledning, 2 styreenheder, vejledning samt alle nødvendige kabler. Og så er der naturligvis lidt spil med til at forsøde tilværelsen, blandt andet det splinternye og klart ubetinget suveræne "Legend of Zelda 2". Her er bare grafik til den helt store guldmedalje, lyd så du taber øjne og mund samt klar action, der bare klodser derudaf.

Glæd dig! - Nintendo er sagen.

Kupon:

SEND IND OG VIND

Vær med i konkurrencen om to Nintendo spillecomputere. Udfyld kuponen og send den, så den er redaktionen i hænde senest 1. december '88.

Spørgsmål 1 - Hvilke konkurrenter har Nintendo?

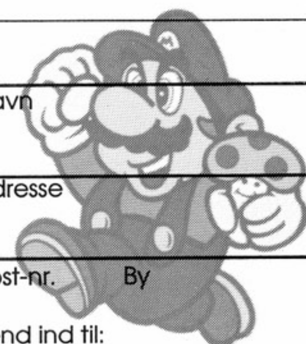
____

Spørgsmål 2 - Nævn navnet på et splinternyt spil til Nintendo:

____

Spørgsmål 3 - Hvad hedder den danske Nintendo importør?

____



Navn

Adresse

Post-nr. By

Send ind til:
SOFT - "Min Nintendo"
Store Kongensgade 72
1264 København K

Her er albummet, der udelukkende er tegnet på computer:

COMPUTER-TEGNESERIEN

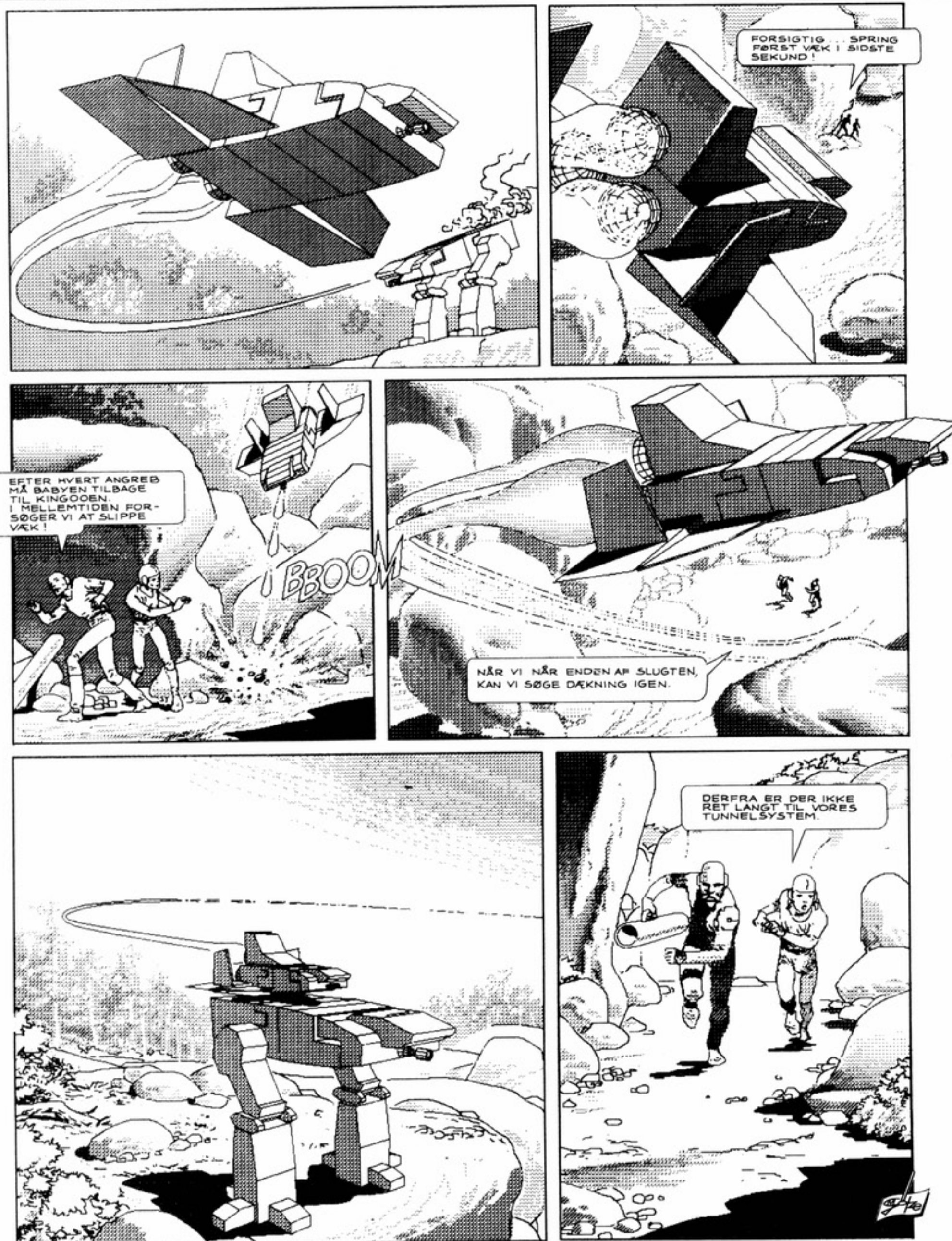
Efter to års hårdt arbejde har den tyske tegneserietegner Michael Gotze nu færdiggjort sin nyeste tegneserie, "Robot-Imperiet". Serien er lidt af en sensation: Den er udelukkende lavet på en Atari ST og tegnet ud på matrixprinter.

Men Michael Gotze er ikke bare en skrap tegner. Han er også lidt af et computergeni, for da han skulle lave sit album, skrev han samtidig også sit helt eget tegneprogram.

Det fantastiske ved Michaels tegneteknik er, at den kombinerer tredimensionel computertegneteknik med rastergrafik, som er håndtegnet ved hjælp af Atriens mus. Det er første gang overhovedet, at en tegner anvender computergrafik til et projekt af denne størrelse, for da tegneserien "Shatter" kom frem i USA for nogle år siden (tegnet på Macintosh) var den langt fra nær så tyk. Og når 3D-computergrafik i "Robot-Imperiet" overhovedet har kunnet lade sig gøre, skyldes det i høj grad Atariens gode grafikegenskaber og høje arbejdshastighed.

To års arbejde

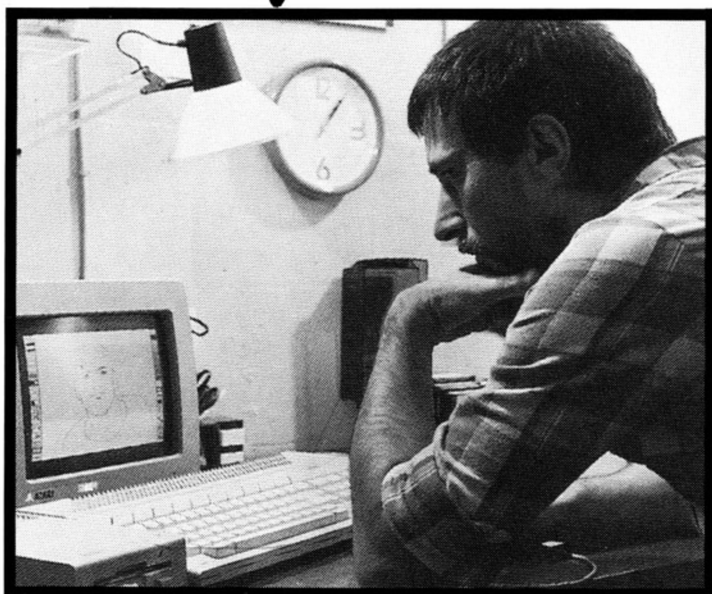
Michael Gotze har arbejdet på det 56 sider store tegneserie-album siden slutningen af 1986. Da han gik i gang, opdagede han hurtigt, at ingen af markedets standard-tegneprogrammer til Atari ST kunne opfylde hans krav og ønsker, så han gik derfor igang med at skrive sit eget tegneprogram, Pixelart, i et programmeringssprog kaldet GFA BASIC. For at speede hastigheden benyttede han dog også assembler, og snart var Pixelart så færdigt.



Michael Gotze, vesttysk tegneserietegner og manden bag den suverænt flotte "Robot-Imperiet", der er lavet på en Atari.

Interpresse har netop udgivet "Robot-imperiet" på dansk. Tegneserien er lidt af en sensation: Alt er nemlig udført på computer...

"Robot-Imperiet" er en ny tegneserie fra Interpresse. Alt er tegnet på computer.



I programmet kan Michael kombinere 3D-vektorgrafik (streggrafikken) med rastergrafik (gråtonerne) og dermed opnå at skabe former som tredimensionelle figurer for så senere at kombinere dem med raster-skyggelægning, indtegning af "fartstriber" til illustration af hurtige bevægelser, detaljerede ansigter, landskaber og de mange andre detaljer, der får "Robot-Imperiet" til at skulle sig ud fra andres eksperimenter med computertegnede tegneserier, de såkaldte computer comics.

Udover sit eget Pixelart program har Michael Gotze anvendt programmerne CAD 3D, der er brugt til at skabe de ret raffi 3-dimensionelle robotfigurer, og DEGAS, der er velegnet til at skabe detaljerede baggrunde eller ansigtstræk.

Når de flotte tegninger skal skabes, starter tegneren for eksempel med at hente en robot i sit "bibliotek" over objekter. Robotten ses som en stregtegning, der nu kan drejes og ændres indtil den står i den ønskede stilling og størrelse. Herefter vil han tegne baggrunde og detaljer med computerens mus og til sidst udskrive det hele på sin printer.

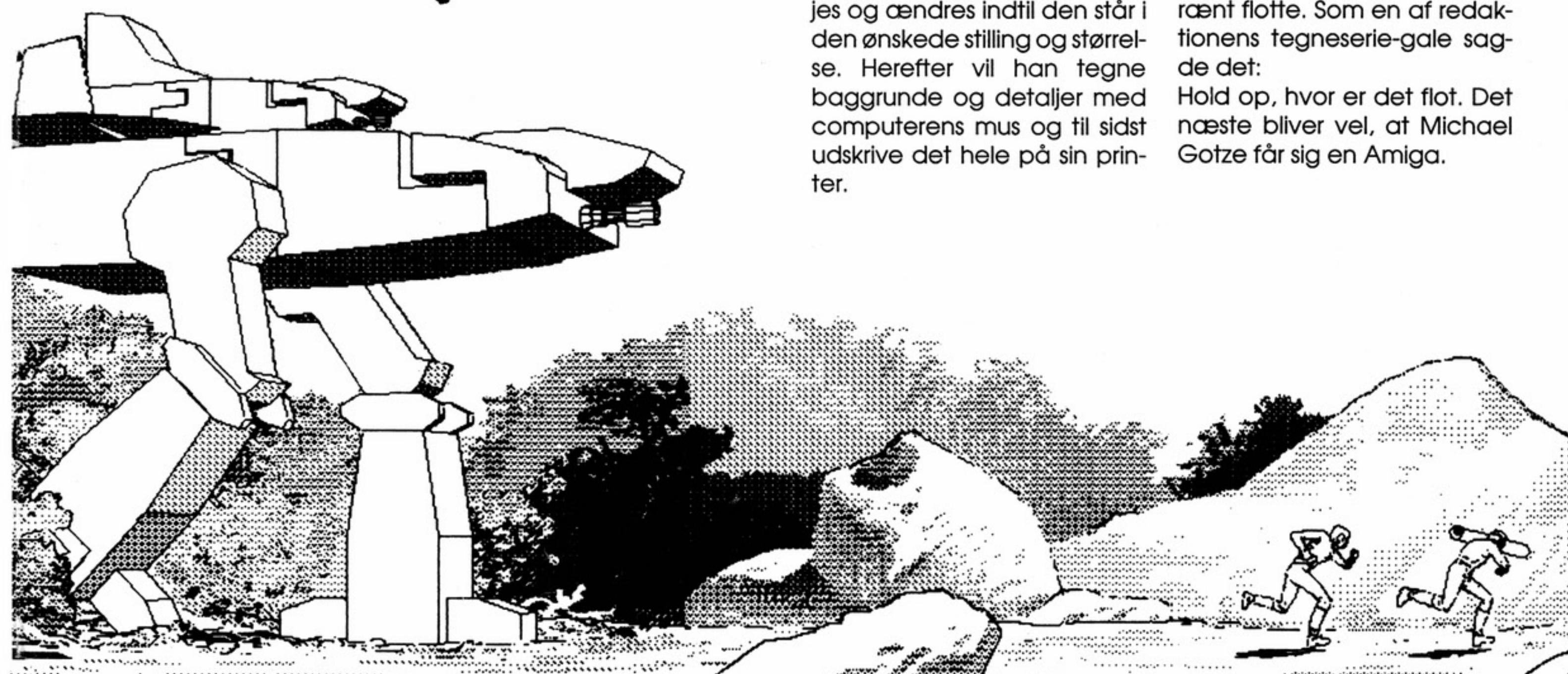
Printeren er iøvrigt et kapitel for sig. Kan man tænke sig andet, end at anvende laserprinter til en så komplet grafik? Svaret er ja, for den glade vesttysker har brugt en standard 9-nåls Epson matrixprinter til at udskrive samtlige tegninger i "Robot-Imperiet".

Lige nu arbejder han på fortsættelsen af historien, men i modsætning til første album er han nu begyndt at arbejde med farver. Det er stadig den gennemprøvede 9-nåls printer, der må holde for, men nu bliver den på skift forsynet med rødt, gult, blåt og sort farvebånd, når der skal printes. Mellem hver tegning bliver papiret ført tilbage i printeren, hvorefter farvebåndet udskiftes og næste farve trykkes på. Resultatet vil vi kunne se, når anden del kommer, men indtil videre må vi slå os til tåls med første afsnit af "Robot-Imperiet".

Selve historien i "Robot-Imperiet" en en lidt tynd omgang science-fiction, men hvad gør det, når billederne er så suverænt flotte. Som en af redaktionens tegneserie-gale sagde det:

Hold op, hvor er det flot. Det næste bliver vel, at Michael Gotze får sig en Amiga.

Flot grafik. Atari ST står bag.



Så er der nye

TV-SPIL

TV-spil. Det er dem til Sega og Nintendo. Og selvom selve maskinerne ikke koster det vilde, er både grafik og lyd næsten som på en Amiga!

VIDUNDER-DRENGEN II

Wonderboy in Monsterland

Her er efterfølgeren til megapopulære Wonderboy, spillet om babyen, der skal ud og redde sin forsvundne Tania. Efterfølgeren hedder "Wonderboy in Monsterland" og også denne gang er Tania blevet kidnappet af den onde konge. Oh ja, hvem andre end wonderboyen numero uno skal ud for at redde og redde og redde.

Du styrer wonderboy gennem en ny serie landskaber, men denne gang sker der betydeligt mere end sidst. Babyen ligner ganske vist sig selv, og mange af de gamle features er også med, men herudover er der kommet meget nyt "guf" til.

Blandt andet starter spillet med, at du besøger en vis troldmand, der fortæller dig en masse og giver dig et solidt svær, så du har noget at volde fjenderne med. Og undervejs i spillet er der hele tiden kroer, hvor du kan købe drikke (og hemmelige informationer), forretninger og våbenhandlere. Herudover er der bonusbaner, hvor du tjener ekstra penge og våben, og er det ikke nok, har Sega bygget flere baner end sædvanligt.

Kort sagt: Wonderboy in Monsterland er en efterfølger, der klart kan være sig selv værdig. Her er grafik, lyd og et udfordrende gameplay, der godt nok tiltaler en lidt ældre målgruppe end den første Wonderboy, men så til gengæld også holder interessen fanget uge efter uge, måned efter måned.

★★★★★

KEDELIG TUR I RUMMET

Blade Eagle

Med rumspil nummer 17.863 er vi efterhånden ved at nå en standard, hvor det ene ligner det andet. Og helt ærligt: Hvorfor kan japanske spilproducenter ikke snart opfinde noget, der giver bare LIDT mere end den sædvanlige scrollning og skyden løs på diverse aliens?

I Blade Eagle er grafikken fin, lyden OK og action som den nu engang plejer at være, når lidt for mange UFO'er bliver lidt for voldelige.

Spilforfatteren har forsøgt at live lidt op på spillet ved at inkludere en 2-player version, og det gør da også det hele en anelse mere tåleligt. Desuden er der to små rumfighters istedet for een, men forskellen er den samme: Der sker ikke mere uforudset af den grund! Vi må se det i øjnene - rumspil er kommet for at blive, like it or not. Blade Eagle er langtfra blandt de bedste af slagsen, men for fanatiske tilhængere af genren er der sikkert stof til et par ugers morskab trods alt.

★★

LYS-SKYDERI

Rescue Mission

Dine venner er fanget bag fjendens linier. De er sårede og de behøver din hjælp for at kunne undslippe. Du tager lægerne med ... på en farlig rednings-mission.

Sådan starter "Rescue Mission", et spil, hvor du er tvunget til først at have investeret en net lille sum i Segas egen lyspistol for at kunne spille det. Tre læger - Mike, Steve og John - hopper op på en lille hånddreven vogn af den slags, der kører på jernbanespor, hvis de skal repareres. De bruger den gamle togbane til at komme igennem junglen og ind bag fjendens linier, men fordi de er læger, har de ingen våben.

Det er her, du kommer til undsætning. Du er bevæbnet med Segas Light Phaser lyspistol og du skal fra din position foran skærmen sigte og skyde på alle de fjender, der dukker op. På den måde kan de tre læger fortsætte deres vej uden selv at blive ramt og kun på den måde kan de nå frem til dine sårede venner.

Det er forholdsvis nemt at ramme fjenderne i junglen. I hvert fald hvis du sidder ret og og ned ad skærmen. Går du længere væk, kan det være svært både at skulle sigte og være hrutig, så på den måde kan du rent faktisk selv tilpasse sværhedsgraden. Spillet lader dig dog i forvejen vælge mellem tre forudindstilte sværhedsgrader inden det starter. Grafikken i spillet er bare i top. Lyden er god. Og action er der nok af. Alt i alt en god, sjov, gennemarbejdet ide, der ikke er set før og giver masser af solid underholdning.

Der er kun et minus: Skal du både have spillet og har du ikke pistolen i forvejen, snakker vi allerede over 600 kroner, du må punge ud med. Og så kan det godt være, der fås bedre underholdning til de penge...

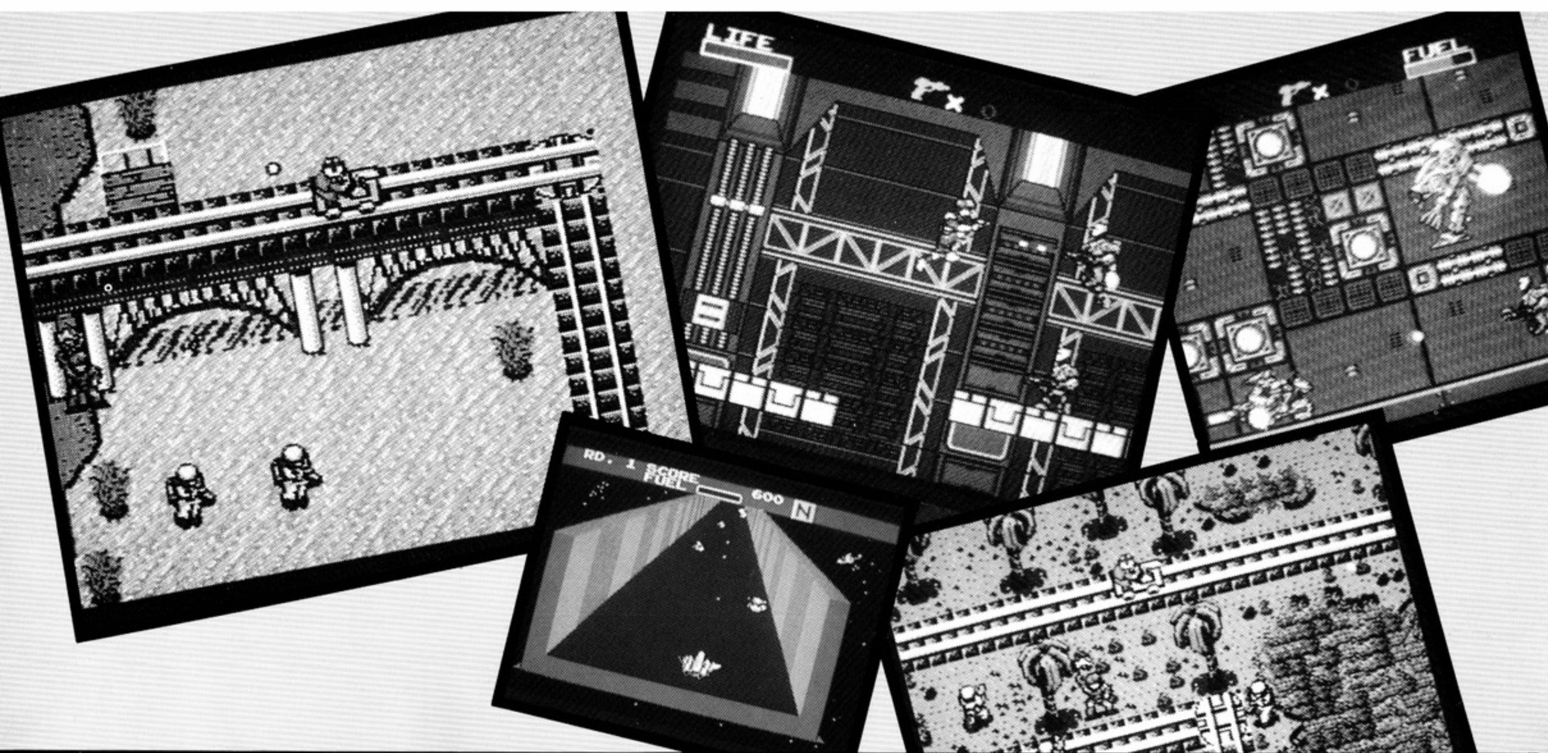
★★★★

PACMAN MED MERE

Fantasy Zone - The Maze

Her er Pacman i en udvidet udgave. Eller næsten.

I "Fantasy Zone The Maze" er du et lille rumskib, der løber rundt inde i en labyrint og skal rydde den for prikker før du går videre til næste. Hele tiden spiser du penge, og når din formue når højt nok op, kan du købe ekstra grej, blandt andet skud eller vinger, der får dig til at løbe hurtigere. Spillet her er en slags efterfølger til "Fantasy Zone", der imidlertid hverken var Pacman eller noget andet. Det var originalt, og det er "The Maze"-udgaven her ikke ligefrem.



Naturligvis er der her de sædvanlige Pacman-features, og meget mere til, så er du fan af "den med osten", skal du købe dette cartridge lige nu og her og med det samme.
Er du derimod mere til de lidt anderledes spil holder du dig væk. Og om ikke andet: Lyden i "Fantasy Zone"-spillene (også dette) er bare SÅ sej! Den SKAL du lytte til, man sidder faktisk helt og rocker med derudaf... Mega!!
★★★ ★
(den sidste stjerne kun på grund af lyden)

FOR SVÆRT FOR BØRN

Alex Kidd: The Lost Stars
Hvem i hede hule.... osv er Alex Kidd?
Ingen har nogensinde hørt om ham, men ikke desto mindre skulle han være en eller anden slags kultfigur for mindreårige i Japan.
Anyway, til sagen:
Alex Kidd The Lost Stars er et spil med en grafik så fantastisk, at den rent faktisk ligner en slags "Sesame Street" eller andet morgenshow på TV for børn. Her er med andre ord noget, der nemt ville kunne sendes istedet for tegnefilm, så god er fikken.
Desværre lever selve spillet ikke op til dets udseende. Action er der ikke meget af, og spillet - der helt tydeligt er beregnet på børn under en 10-12 år - er alt, alt for svært at gennemføre.
Det ser ellers meget sødt ud til at starte med.
En lille hund spytter bogstaver ud, landskabet har regnbuer og søde små bjerge og vores ven Alex Kidd er klar til at begive sig ud på den store færd. Men ak og ve! Han når kun ca 37 sekunder ind i spillet før det bliver så svært at gennemføre, at han godt kan glemme alt om nogensinde at blive en helt.
Her er helt klart et spil, der skal byttes!
Tænk at nogen vil lave et spil for børn, som ikke engang professionelle spiltestere kan gennemføre! (Det var s'gu da også vildt pinligt for os at sidde der og dø gang efter gang. red).
★

GRAFIK DER VIL FREM

Space Harrier 3D
Space Harrier kender de fleste. Og selvom spillet har nogle år på bagen er det stadig sjovt at spille, ikke mindst fordi grafikken tæsker direkte ud i øjnene på dig i store klodser, parat til at slå dig ihjel hvis ikke du er hurtig nok.
Nu har Sega lanceret Space Harrier igen, denne gang i en special udgave til brug sammen med deres 3-Dimensionelle briller. Der kan siges meget om 3-D brillerne, men de virker. Og hvis du syntes, Space Harriers grafik var imponerende førhen, kan du roligt forberede dig på det helt stuuure nu. Denne gang smasker grafikken nemlig HELT UD I STUEN til dig. Ja, det gør den, det er ikke overdrevet. Husk blot, at du er nødt til også at fiske en net sum ud på brillerne inden spillet virker helt efter hensigten. Har du ikke de vilde 3D briller på, bliver grafikken simpelthen bare en mudret omgang kage af blå og røde skygger. Og så er det bare så meget sværere at overleve.
Lige en advarsel til sidst: Er du ikke Space Harrier fan, kan du godt glemme spillet. I 1988 virker det nemlig en anelse gammeldaws, og der er bedre køb rundt omkring. Wonderboy in Monsterland, for eksempel.
★★★

PÅ MOTORCYKEL

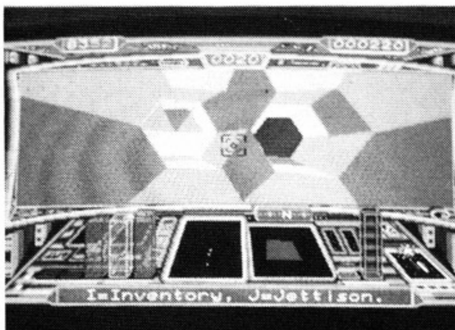
Zillion II
I Zillion II skal du køre på motorcykel, skyde, hoppe, dukke dig og nå helskindet frem til nye niveauer i en hemmelig base i den indre del af Norsa Imperiet. Klarer du den, går du videre i raskt løb, hvor du skyder på alt, hvad der bevæger sig.
Zillion II er langtfra det vilde, men lyden er sød og grafikken ret rå. Desværre er der ikke tænkt så meget over handlingen, men tager man Zillion II for den underholdning, det er, bliver man ikke skuffet. Forvent bare ikke for meget.
★★★

PÅ MED BRILLERNE

Zaxxon 3-D
Zaxxon er og bliver Zaxxon, også selvom Sega måske krydrer det med ekstra baner osv.
Denne gang har Zaxxon også fået ny grafik, og så er det på med brillerne, for nu skal vi opleve det hele i ægte 3D.
Og javist: Effekten er da livagtig nok. Det SER vitterlig ud som om vi flyver rundt uden for TV'et, næsten helt ude i stuen, men alligevel - er der rent faktisk så meget sjov ved Zaxxon?
Denne anmelder mener nej, for det kan mærkes, at den første Zaxxon-version kom til verden i 81/82. Og selv med det ekstra kryderi er spillet lidt gammeldags, så...
Køb kun 3D Zaxxon hvis du har kroner nok og i forvejen har de nødvendige 3D briller specielt til Segaen.
★★

SOFT check

Terrorister i Sydamerika, en barbars efterfølger og sportsspil, der vil frem. Testholdet tænder op i pejsen og anmelder de seneste fuldprisspil...



SUPERGRAFIKKEN I RUMMET

Starglider 2 (Rainbird)

Når et game sælger godt, får det en efterfølger. En 2'er ligesom mange af de populære films i kino. Men desværre sker det næsten altid, at efterfølgeren bare er ude på at presse citronen: Den scorer kasse på et godt navn, og er egentlig ikke det tunge i sig selv. Tænk på Bomb Jack II, for eksempel, eller Kane II eller...

Det har Rainbird besluttet sig at gøre noget ved.

"Starglider", det råseje megagame med grafikken a la Star Wars og gameplay a la Elite, har nu fået sin efterfølger.

Navn: "Starglider II". Kvalitet: Endnu bedre end lillebror.

Du er manden ved kontrolpanelet i rumskibet Starglider. Forhistorien går ud på, at planeten Novenia bliver angrebet af de sølle Egrons, der ikke desto mindre er farlige og faktisk dødsensfarlige, hvis ikke det var fordi, du gik amok og gjorde ting og sager ved dem.

Al handling foregår i Solice stjernesystemet, der ialt består af fem planeter, du flyver rundt iblandt og ser det hele på i 3-dimensionel supergrafik. Selve grafikken har farver og minder meget om den i "Virus" - bare bedre!

Instrumentpanelet foran dig består af en radarskærm, en hastighedsindikator, en højdemåler (i ret fantastisk udførelse - vent og se), en status over dine våben samt en lille rude, hvori du ser, hvilket våben du har i brug pt.

Igennem ruden i dit cockpit ser du al grafikken på de ialt fem planeter, der udover en skakbrædts-agtig overflade også har tunneler og andet halløjsa, du kan udforske, hvis du tør...

Egron-fjenden forsvarer sig overalt, men forsvarsværkerne svinger i styrke fra planet til planet. Du vil opdage, at mange af forsvarsværkerne fra første Starglider-spil stadig er der, men de ser bare meget, meget bedre ud nu, hvor streggrafikken er fyldt ud med farver. Maskingeværreder, walkers, tanks og alle mulige slags flyvende cruisere blander sig med mere eksotiske fjender såsom Pacworms, mekaniske rum-hvaler og Egron-"hvaler", der fyrer det tunge skyts af med dig med 100 procents styrke.

Dit overordnede mål i spillet er at samle forskellige ting, blandt andet en professor, men i det store og hele handler al action om at skyde og udforske og skyde og udforske.

"Starglider II" er alletiders superspil. Hvem ville have troet, at det originale Starglider-spil overhovedet kunne blive bedre?

Men her er beviset altså, takket være Jez San, der har gjort et helt utroligt job. Jez, du bliver berømt på det her.

Og til alle andre: Glæd jer. "Starglider II" udnytter Amigas grafik med en hurtighed og en detaljerigdom, der for alvor klodser. Samtidig får lydchippen alt hvad den kan trække, kort sagt: Her er superspil på alle tangenter.

Christian

Grafik	★★★★★
Lyd	★★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★(★)



UD I SNEEN

The Games - Winter Edition (Epyx)

For Epyx er der millioner at tjene på sportsspil. Alene firmaets navn er nok til at sælge for millioner af kroner spil til fans, der allerede tidligere har prøvet store sællerter som Summer Games, Summer Games II, Winter Games, World Games, California Games og andet godt fra 'rikanerne.

Nu er Epyx i gang igen med et "games"-spil, nemlig "The Games - Winter Edition". Her er en revideret udgave af Winter Games, og det er noget med sne og vinterolympiade.

Der er is, masser af fart og bobslæder i Epyx-spillet med i alt syv discipliner. Først er vi ude i super-bobslæden, der flyver gennem is og vand for fuld turbo og med sneen blæsende om ørene. Dernæst kommer kunstskøjteløb, der har

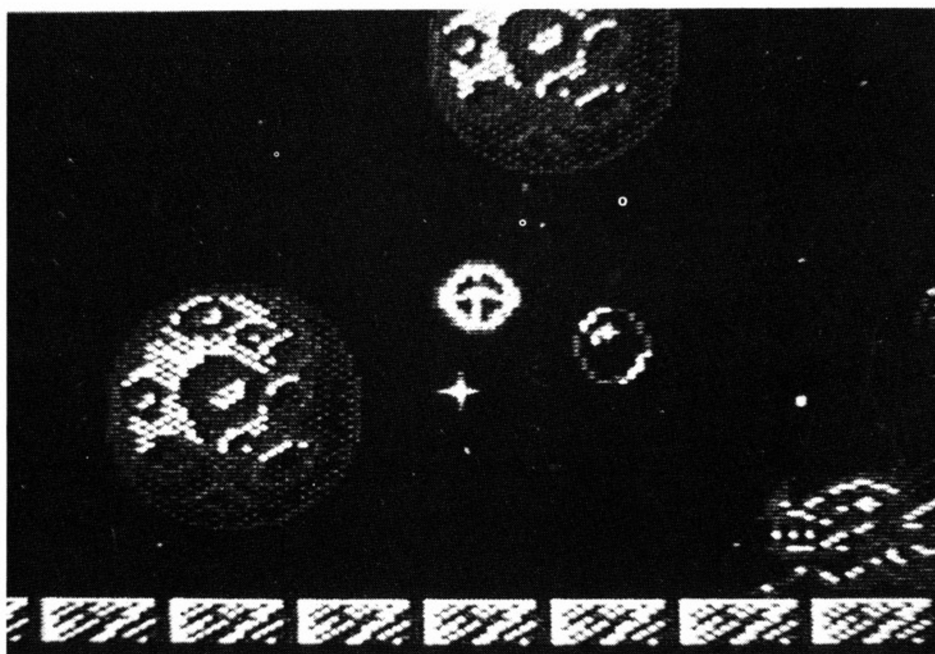
musik og flere forskellige øvelser med bevægelser, du kan koreografere. Du kan også løbe om kap på skøjter, og det er det sædvanlige rykken frem og tilbage til dit joystick er en svedig, slatten klump brændt selvdødt gummi. Næste event på pisten er stå på ski ned ad en bakke, der er stejl. Her ser du grafikken i 3D, så du får en ide om hvad der kommer imod dig og kan undvige, hvis du er skrap nok. Slalom er også med, og her gælder det for alvor om at undvige forhindringerne - ganske som i det virkelige liv, at du bare ved det. Skihop er næstsidste disciplin og det er som den slags nu engang skal være. Endelig runder vi vinterolympiaden af, i hvert fald i Epyx-versionen, med cross country skiing: På dansk langrend. Også denne disciplin er en sand joystick-dræber.
Som i de andre Epyx-"Games"-spil kan du vælge hver event enkeltvis, så du har mulighed for at træne.
Om onkel Christian synes, "The Games Winter Edition" er noget ved? Tjaoeeh, børnlille. Det er da majet sjovt, men de der sprotspil fra Epyx begynder at ligne hinanden lidt for meget. Her er god grafik, og det er sjovt at spille, men så er den potte altså også ude.

Christian

Grafik	★★★★
Lyd	★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★★

I DEN NEDRE VERDEN

Netherworld (Hewson)
"Boulderdash", bare på finsk. Sådan er "Netherworld", den seneste kassettefuld 64'er kode fra Hewson.
Forvirret?
Det hele er egentlig ganske simpelt. "Netherworld" er en kopi - med modifikationer - af go'e gamle Boulderdash, og spillet er made in Finland af en gubbe ved navn Jukka Tapanimaki (finsk er ikke et sprog, det er en halssygdom). Med det navn må han ha' haft en meget ond mor. Meget.
Hvorom alt drejer, "Netherworld" foregår i rummet, hvor du er fanget i en ret pervers verden. Du skal samle en hel del af værdi for på den måde at komme hjem, og det samler du ved at gå rundt i den mystiske rum-mine verden. Værdierne er primært diamanter, ganske som i Boulderdash, og du skal samle dem inden du løber tør for tid.



At samle diamanterne er no problem at all, dr. Watson. Desværre er der pænt mange af dem, så det tager sin tid, og samtidig er der lidt forhindringer i form af vægge, der blokerer vejen, kranier og klippestykker. Ja, endog små mini-planeter kan du risikere at skyde til pixelstøv før du kommer videre.
Men det er hvad det er. Vent bare. Din største modstander er de utallige "fluer", sværme af aliens, der flyver rundt på må og få og vel nok mest især hen imod dig. Mod dem er der kun een ting at gøre: Gi' dem røg. Hop på den lille røde og fyr den af, alt hvad du overhovedet kan. Step on it, Joe. Udryd bastarderne, de er ikke bedre værd.
Når du dræber de forskellige aliens, dukker der godt nok nye op, men fordelen er, at nogle af dem, du dræber, efterlader ting til dig. Ting, der rent faktisk forbedrer dit rumskib - for eksempel murstens-ødelæggere og demondræbere. Godt gået.
Du starter med tre liv, ligesom i Boulderdash. Du dør, når din tid er gået. Ligesom i Boulderdash, selvom du i dette spil (Netherworld, red.) kan samle små timeglas rundt omkring. Hvert timeglas giver dig et ekstra halvt minuts spilletid.
I og for sig er der ikke noget videre genialt i at tage en god ide (Boulderdash) og kopiere den. Det kan enhver gøre.
Men når man som vor ven fra Finland, ham med det umulige navn, tager ideen og rent faktisk gør den bedre end originalen, -ja så fortjener man i det mindste en hånd (selvom han jo ganske sikkert nok allerede har to i forvejen).
Jukka, dit "Netherworld" er en succes. Ikke det vilde, men ganske fair. Et spil, jeg også vil spille i næste uge. Og sandsynligvis næste igen.

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

Sådan er SOFT Check karaktererne:

★	**Det arveste, hold dig langt væk**
★★	**Dårligt - mere egnet til billigspil**
★★★	**Kan gå an, men heller ikke mere**
★★★★	**Klart over standarden. Godt!**
★★★★★	**Det fantastiske. KØB DET!!**

SOFT check

UDRYD FERNANDEZ

Fernandez Must Die (Imageworks)

Det er hverdag i Guatemala, hverdag i Nicaragua, hverdag i Burma, Chile, Argentina, Uruguay - steder, vi knap nok har hørt om og i hvert fald har svært nok ved at skulle stave til.

Hverdagen er militærkup, hvor præsidenter afsættes og generaler kupper sig til magten. Og sådan er hverdagen også i pixelstaten El Diablo, skabt til os af det nye Imageworks (de stadigt glødende rester af Mirrorsoft mv).

I El Diablo er præsidenten blevet myrdet og general Fernandez har via et militærkup indsat sig selv som diktator. Han styrer den lille bananrepublik med jernhård hånd, og som om dette ikke var nok, har han bygget otte militærbaser for at sikre sig herredømmet over det underkuede folk.

Nu skal Fernandez dø, har en håndfuld røde guerilla-oprørere besluttet. Og hvem er een af dem? Ja, fuldstændigt korrekt! Dig derude ved styrepinden, du er en vaskeægte joystick-guerilla og ifølge teksten på coveret til dit nyeste spil er der kun een ting at gøre: Fernandez must die!

Vi går gennem junglen, tæt i fodsporene på klassikere som Ikari Warriors og Commando. Faktisk så tæt, at "Fernandez Must Die" kunne kaldes en kopi, hvis ikke det lige var for ideen med krigsfanger, du skal ind i nogle rum for at få befriet.

Du starter spillet med en gun og en håndfuld "ananas". Der er otte baser, der skal smadres til atomer, før du kan møde lede Fernandez himself og gøre en ende på hans diktaturstat.

Der er tanks og andet spræl i dette bananrepublik-spil, og der sker virkelig noget. Fuld action hele tiden og faktisk også lidt at tænke over. Herudover er der jeeps, du selv kan køre i, så lidt væk fra Rambo-stilen kommer vi trods alt.

Som prikken over i'et er det muligt at spille to på samme tid. Så mon ikke, vi fra testholdets side kan konkludere, at "Fernandez Must Die" er et spil, der ikke skal dø lige med det samme. Vi skal bare ha' een runde til. Please?

Rasmus

Grafik	★★★
Lyd	★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)

FULD TURBO FREMA' (OG FLYDENDE BAGAKSEL)

Overlander (Elite Systems)

Wroom! Wrooom!! Fuld fest og farver, her er "Overlander", frisk fra Elite-stalden. Et kørespil, der giver fuld turbo og flydende bagaksel til en genre, der ellers har været præget af dårlige "Out Run"-kopier og kedelig Pole Position grafik.

Ja, vi er naturligvis u å kjør, og det i en spand, der kan køre meget meget hurtigt. Du tjener penge på at køre hurtigt, for du har noget med, og noget af det er endda ulovligt at køre med. Så pas på, hvis strisserne er ude på rov (eller pejlevognen).

De penge, du efterhånden tjener på at fragte ting i din turbo-ræser, skal du bruge til at udbygge den med. Du kan købe våben til den og udvide den, og det er noget, du vil være taknemmelig for at have gjort.

Undervejs i spillet møder du andre biler, der prøver at presse dig ud i vejkanten, hvor der ligger dødsensfarlige klipper



og træer, du skal undgå. På selve vejen er der også forhindringer, f.eks. biler, der er væltet, barrikader, maskingeværreder og motorcykler. Sidstnævnte fungerer lidt som de japanske kamikazepiloter: De crasher hen imod dig, selvsøgende, og lader sig selv eksplodere samtidig med at også du og din bil eksploderer.
Dit maskingevær er alletiders til at skyde fjender ned med, men derudover kan du blandt andet købe flammekastere, raketter, "smart bombs" der rydder det hele og meget meget mere. Herudover kan du købe turbo til bilen, en mere økonomisk motor, bedre bremser, stålsider, skudsikre ruder og ekstra liv (ja, så har du også hørt den med i dag: En bil med ekstra liv. Den burde Toyota eller Nissan prøve inden for nærmeste tid).
Det gode ved "Overlander" er, at du selv er medbestemmende i en hel masse. Du kan selv vælge, hvad du vil købe, hvordan du vil gennemføre dine ruter, hvilke våben, du vil ha' og meget mere i den dur. Som ekstra kommer, at du også lærer ruterne, bliver helt god til at lave kroner og i det hele taget føler, der sker noget.
"Overlander" er ikke kun et racerspil. Det er action på højeste omdrejninger og noget, der bare skal ses. Grafikken er klar Ferrari og lyden lidt hen ad saftig, dundrende Porsche. Tryk på sømmet, drej på rattet. "Overlander" er kommet.

Rasmus

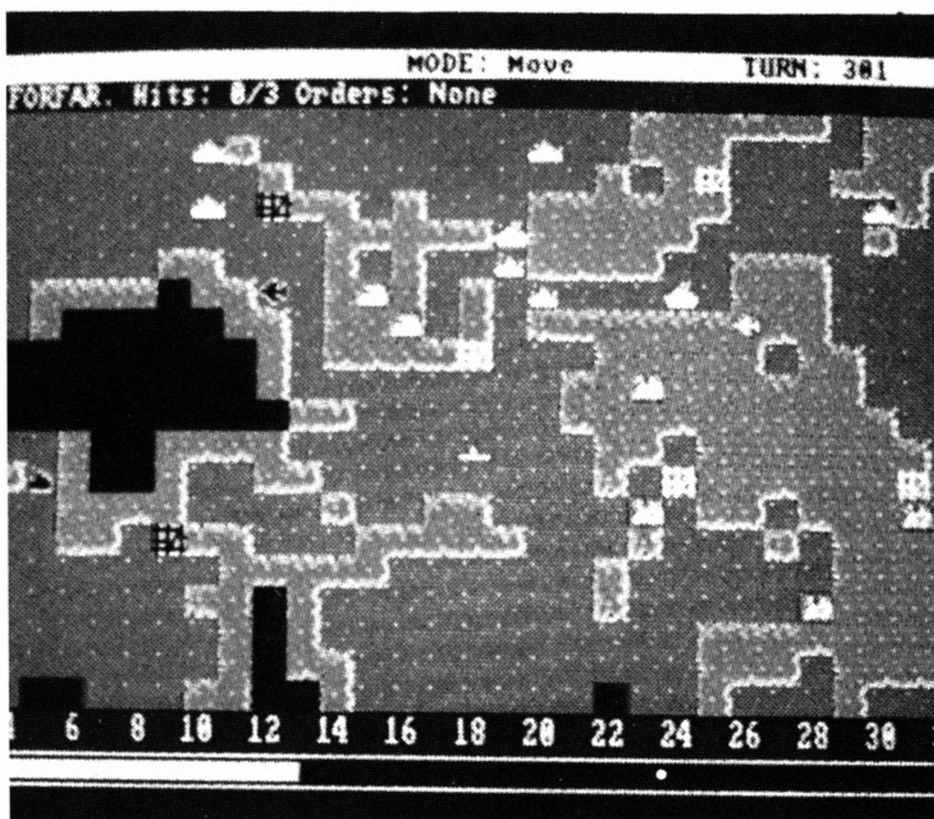
Grafik	★★★★
Lyd	★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

SOFT check

IMPERIET SLÅR TIL

SOFT check

Empire (Electronic Arts)
Nej, glem overskriften. Vi snakker ikke "Star Wars" her, tværtimod. Du skal nemlig IKKE have den lille røde (fireknappen, ya know) i brug, for "Empire" - det seneste fra Electronic Arts - er ren strategi.
Du er oppe imod to spillere - computerstyrede eller menneskelige så I altså ialt kan være tre. Opgaven er at erobre nogle byer på planeten Krellan og dem er der mellem 50 og 80 af. Du starter med een by, og efterhånden som du vinder flere, kan de blive konverteret til et stykke krigsmateriel (f.eks. en tank) så du kan vinde flere byer.



Du kan bevæge dig i en af ialt otte retninger pr gang, enten med mus eller med taltastaturet på Amigaen. Men det er med at tænke dig godt og grundigt om, for spiller du mod computeren, kan erobning (a la RISK) godt være en hård nød at knække.
I "Empire" er det ikke grafik, lyd eller action, der brillierer. Men spillet er sjovt og udfordrer de små grå, lidt ligesom Stratego eller andre sløve brætspil.
Der er mange "verdener", du kan erobre, så vær ikke bange for, at spillet ikke holder i længden. Desværre minder hver verden lidt for meget om den foregående. Men pyt: Det var sjovt, så længe det varede...

Lars

Grafik	★★
Lyd	★
Action	★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★

SOFT
check



DER ER NOGET I LUFTEN...

Typhoon (Imagine)

Tyfonen en over os! Navnet på latest from Imagine er "Typhoon", og her er der noget i luften - dig.

Du er en trænet jagerpilot der ved, hvordan ærterne skal klares, og nu vil du ud at ha' sjov. Det hjælper Imagine dig med. De stiller et nydeligt grafikdisplay til fri disposition, og trenden med at lade flyvespil være i 3-D er helt ophørt. Nu hedder det fugleperspektiv, ganske som i f.eks. 1942. Men alligevel ikke helt... I den første del af spillet, hvor du desperat dykker nedad i din iille jet, ligner grafikken umiskendeligt 3D. Først når bådene på vandet dukker op, finder du ud af at gosh, det her er faktisk alvor, og må gøre noget inden du drukner. Det første level i "Typhoon" er ret meget 3-D agtigt.

Du har seks liv, og dem skal du bruge fornuftigt. For selvom det er nemt at dræbe andre fly, er det også meget nemt at dø selv. Og når denne anmelder siger meget, ja så mener han s'gu meget (i modsætning til visse andre, der har det med at gå i "overdrive" - sidste ord bedes venligst udtalt på engelsk).

Når første level er afsluttet, går du i krig med din helt egen lille nærkamps-helikopter. En nuttet sag, der er specialbygget til formålet med et maskingevær, diverse bomber og en helt særlig superbombe, der ødelægger sådan lige ved og næsten alt - nemlig alt, undtagen dig. God bombe.

Du kan i bedste Overlander-stil udstyre din 'kopter med ekstra våben, mere shield mod fjender og andet udstyr, der vil frem - det gør du ved at samle små felter op, der fra tid til anden dukker op på den vertikalt scrollende skærm. A propos skærmen: Den er mindre end en normal skærm, idet den rent faktisk er kvadratisk. Det betyder, der er hakket noget af hver side, men det er ikke så slemt, som det lyder: Det giver nemlig lidt en "feel" af at være i en spillehal, og se, det var jo ikke så grumt...

De to sidste levels er i 3-dimensionel grafik, først hvor du flyver gennem en dal med masser af ulækre bjerge og derefter slutningen "attack in space", hvor din superjet teleporteres til det ydre ydre rum, hvor den skal kæmpe mod et moderskib af hidtil ukendt ondskab.

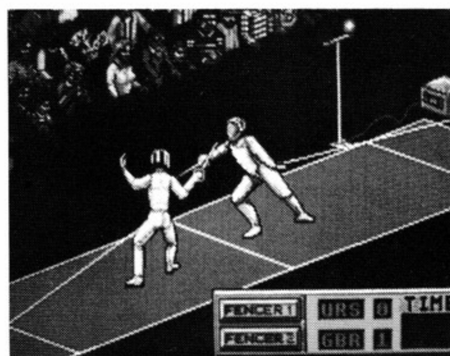
"Typhoon" er et godt spil. Det har lidt 1942, lidt Afterburner, lidt Tiger-Heli og lidt andet godt rørt i sig, men retten er alligevel ligesom ikke helt gjort færdig. Der mangler noget, men jeg ved ikke rigtig hvad. I og for sig er spillet nemlig klar klasse.

Titelbilledet er megaråt og 3D-effekten (eller næsten) i skyerne er slet ikke dum. Lyden er det så som så med, men grafisk og i action-feltet scorer "Typhoon" nogle stjerner.

Med andre ord: Her er noget, du sikkert godt kan få de næste fem-otte weekends til at gå med. Vi andre spiller nok kun "Typhoon" et par dage.

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★★



OG SPORTEN KORT

Summer Olympiad (Tynesoft)

I disse efter-olympiade tider er der ikke meget ved at lave et spil, der handler om de Olympiske Lege. Men ikke desto mindre er det lige præcis hvad Tynesoft har gjort. Og alt andet lige: Spillet er faktisk ikke helt dårligt. Det kan spilles selvom OL er slut. Og så er det endda næsten sjovt.

OK, hands on heart: "Summer Olympiad" er ikke det, der er allerbedst. Det er et sportsspil som så mange andre, hvilket betyder, at du skal hive og slide i dit joystick til det ikke kan mere. Teknikken er som hos Daley Thompson, nemlig side til side, højre til venstre. Til sidst siger sticket stop, knækker, og så er det slut. Ud at købe nyt. Men den tid, den sorg. Lige nu er det med at loade "Summer Olympiad" ind og få indhentet alt det, man ikke nåede at se på TV. I spillet er der ialt fem forskellige discipliner, nemlig lerdue-skydning, triple jump (hvor du skal løbe, hoppe og springe ned i en sandgrav), højdespring, fægtning og kapgang.

Op til seks forskellige spillere kan være med ad gangen, og ligesom i sportsspillene fra Epyx kan hver event også vælges enkeltvis her. Og husk: Det gælds om at vinde medaljer, helst dem med guld på.

Det, der skiller "Summer Olympiad" ud fra alle de andre dumme sportsspil, er grafikken. Tilskuerne er megaflotte, hver især med forskelligt tøj og ansigtsudtryk, ligesom figurerne i spillet bare er toppen. Lyd er også fin-fin, men action... Det er vist mere op til Karin Palshøj og Finn Heiner at bedømme.

Christian

Grafik	★★★★★
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★★

STAIRWAY TO HEAVEN

Eliminator (Hewson)

At Hewson for godt og vel et års tid siden mistede Steve Turner og Andrew Braybrook gør ikke så meget. De to er nemlig siden blevet erstattet af Rafaelo og John Philips, to unge håbefulde programmørtalenter, der til fulde viser, at Hewson-navnet borger for kvalitet.

Nu viser det sig også - endnu engang - at Hewson kan det der med god grafik. Først gav John Philips os Impossaball, dernæst Nebulus, tårnet med den fede grafik, og nu er han på banen igen med "Eliminator".

I "Eliminator" er du den heldige rytter, der er på vej på en vej. Rytter og rytter er nu så meget sagt. Du har et rumskib som din gæve ganger, og vejen, du farer afsted af, er ikke en helt almindelig



vej. Den snor sig i alle retninger, svinger og bugter sig, op og ned, og nogle gange ser du den på hovedet. "Vejen" har en hel masse faste forhindringer, f.eks. en flod, der går i midten nogle gange, og derudover er der aliens - fremmede rumskibe - du skal undgå.
Undgår du ikke forhindringerne, mister du i shield. Og når shield er helt nede på nul, mister du et liv. Både shield og ammunitions-måleren er placeret yderst i højre side af rammen, og øverst i midten er dine points placeret.
Landskabet er alt fra ude til rummet til inde i tunneler, og undervejs kommer du også ud i ørkenen og rundt i ingenting. Det eneste, du selv kan styre, er hvornår du skal skyde, og så højre og venstre. Du kan altså ikke bestemme hastigheden, men derimod kan du til tider styre op på nogle ramper, der får dit skib til at vende på hovedet. Styrer du desuden dit rumskib hen over nogle blå trekanter, kan din udbygge din gun mere og mere.
Grafik, lyd, action og fængslende gang i den. Ja, dette spil har det hele. John Philips er en rigtig "her-sker-der-noget-hele-tiden" programmør og det kan mærkes i "Eliminator". Spillet er bare godt.

Christian

Grafik	★★★★★
Lyd	★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

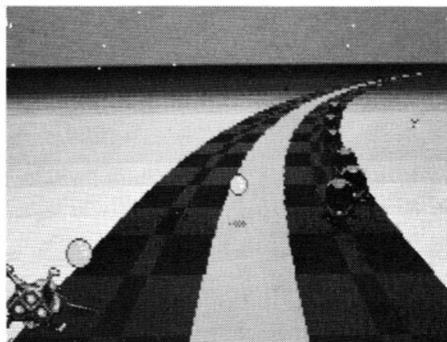
DRAX ER TILBAGE

Barbarian II (Palace Software)

Drax er tilbage. Den grusomme troldmand, der var så let at overvinde i gladiator-gamet "Barbarian" fra Palace, er nu på software-scenen igen i en ny omgang vold: "Barbarian II".
Her er han dit værste mareridt, så fat sværdet og gør dig klar til combat. Du kan enten spille den krigeriske barbar som sædvanligt eller være prinsessen Mariana, alias Maria Whittaker med de store nødder. Hende reddede du som bekendt i første spil.
I "Barbarian II" er der mere af det hele. Flere modstandere, flere skærme, flere valgmuligheder og flere bevægelser. Det gør i det store og hele dette til et bedre spil end forgængeren, hvilket nok ikke er så slemt. Men det er stadig samme type spil, nevertheless: Du skal kæmpe, og det gør du ved at holde fireknappen nede mens du bevæger joysticket. Og så skal du flytte dig - det gør du ved ikke at trykke fire, men bare bevæge joysticket.
Spillet har fire niveaer. Første runder er en labyrint med ialt 28 skærme, der hænger sammen i huler, næste runde er også en labyrint, tredie level er i nogle fangekældre og sidste level - hvor troldkongen Drax er en af dine modstandere - foregår i slottet.
Under hele spillet er dine modstandere mange flere end i forgængeren, og er du vant til "Barbarian", får du nok lidt af et chok, når du spiller "Barbarian II". For ikke bare er der krigere og små kravlende "ting", nej, du skal også slås mod kæmpemæssige fangevogtere, store pumaer, tårnhøje drager og hulemænd, der er dobbelt så store som dig selv.
Rundt omkring på din færd kan du samle guf op, blandt andet en økse, der forbedrer din styrke, et skjold, en juvel og ekstra liv (skeletter, der ligger strøet med rund hånd på må og få).
Een ting er sikker: "Barbarian II" er ikke det nemmeste spil på denne Guds sønderbombede pixelplanet. Men det er sjovt. Og grafikken er god. Og lyden. Og så er det helt heftigt at kunne spille Maria "Se-på-mig, se-på-mine-forlygter" Whittaker!

Rasmus

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★



SOFT check

Nu er der ny hjælp at hente:

De professionelle spilforfatteres "skrivemaskine"

Berkeley Softworks, folkene bag front-end operativsystemet GEOS til Commodore 64/128, har lanceret et udviklingsværktøj for professionelle spilforfattere.
Det nye programmeringshjælpemiddel kaldes "GeoProgrammer" og importeres af SuperSoft, Århus. Programpakken henvender sig mest til maskinkodeprogrammører og andre entusiaster med kendskab til 6502 assemblersprog, og koster omkring 1000 kroner. "GeoProgrammer" er på under et halvt år blevet et af de mest benyttede værktøjer blandt professionelle spilprogrammører og manden bag - Brian Dougherty fra Berkeley Softworks - forklarer selv hvorfor:
GeoProgrammer er mere alsidig end mange af de andre tools, du i dag kan få til Commodore-maskinerne.
De tre dele, pakken består af (assembler, linker og debugger, red.) komplimenterer hinanden på en så stærk måde, at det er både nemt og hurtigt at være professionel spiludvikler.
Til at skrive ting ind i GeoProgrammers assembler, benyttes tekstbehandlingsprogrammet GeoWrite. Det betyder, at man ikke bare får en meget stærk editor, men også at tekst bl.a. kan skrives med fede typer eller kursiveres. En smart detalje, hvis dele af programmet skal fremhæves, f.eks. for at lette arbejdet med senere redigering og ændringer.
Grafik er også nem at arbejde med. Hvor man i mange andre udviklings-kits må taste sin grafik ind som en uendelig masse forskellige tal, henter GeoProgrammer ganske enkelt alle sine billeder direkte fra GeoPaint. Og selv i listningen optræder grafikken som eet stort samlet billede, ikke som en stor mængde små numre.
Det gør det noget nemmere.
Eller som Dougherty siger:
GeoProgrammer er den eneste editor/assembler af sin art, der tillader grafik at blive tegnet i selve listningen.

GeoProgrammer har tre underprogrammer

Når du arbejder med GeoProgrammer, arbejder du med et af de tre programmer, der rent faktisk følger med i pakken. Det er GeoAssembler, GeoLinker og GeoDebugger. Navnene fortæller i sig selv, hvad hver del kan. Men lad os alligevel uddybe, for eftersom der er forskel på computerblade og engelsk vingummi, er der også forskel på f.eks. assemblere.
GeoAssembler kan læse tekst direkte fra et dokument i GeoWrite. GeoAssembler er lavet til standard 6502 mnemonics og kan holde styr på over 1000 såkaldte "labels" i hvert modul.
GeoAssembler skriver selv fejlmeddelelser.
GeoLinker tager link-struktur fra GeoWrite filer og læser relokerbare moduler lavet i GeoAssembler. Desuden understøtter den konstruktionen af GEOS SEQ (sekventielle) filer og VLIR applikationer (modul-ombytning). Også GeoLinker har sine egne fejlmeldinger og som en fiks lille ting kan den sætte sine egne små ikoner, muse-figurerne, til at angive forskellige dele af programmet.
GeoDebugger har, som navnet antyder, en debugger.
RAM-udvidelsen laves automatisk om til en maskinkodemonitor, så selv programmer, der udnytter hele hukommelsen kan debugges. Med GeoDebugger kan du også kigge i hele hukommelsen og modificere dele af den som du vil. GeoDebugger understøtter bl.a. kommandoer som step, subroutine step, loop, next og execute. Alle udkørsels-resultater printes i et specielt vindue, der lægges over den egentlige skærm, så selve grafikken kan hentes tilbage uberørt.
GeoProgrammer er sammen med GeoPublish det seneste program i GEOS-serien, der også omfatter GeoFile, GeoCalc, Writer's Workshop, DeskPack I, FontPack I og GeoDex.
Bag GeoProgrammer står Berkeley Softworks, der med hovedkvarter i solrige Californien blev stiftet i '83 af en gruppe tidligere hardware- og software-eksperter fra forskellige universiteter.

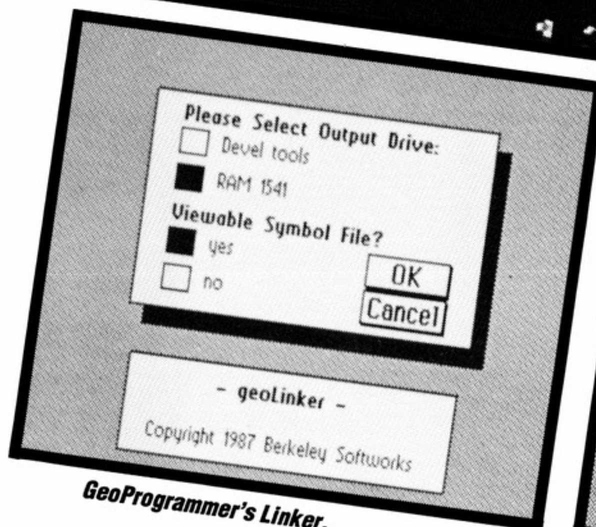
Endnu et GEOS-program

Samtidig med GeoProgrammer fik vi endnu et nyt GEOS-program til test, GeoPublish. Programmet er et såkaldt DeskTop Publishing program i miniformat og selv om hardwaren (programmet er som

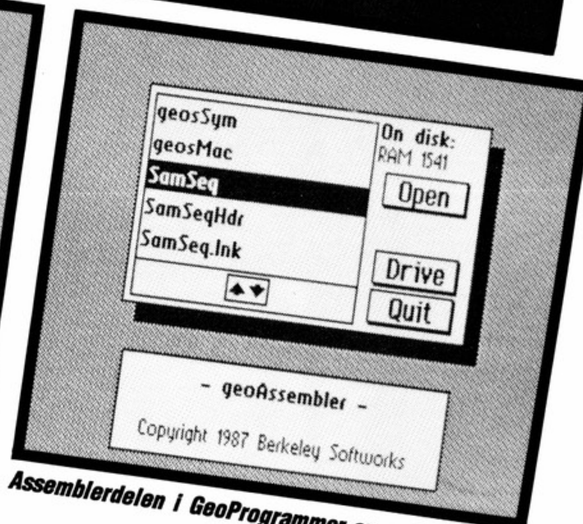
I dag har alle programmører et værktøj, også de professionelle. Samtlige maskinkodeprogrammører, der lever af at skrive spil, bruger en eller anden form for "hjælp". Vi har set på et af de mest brugte hjælpeprogrammer, GeoProgrammer



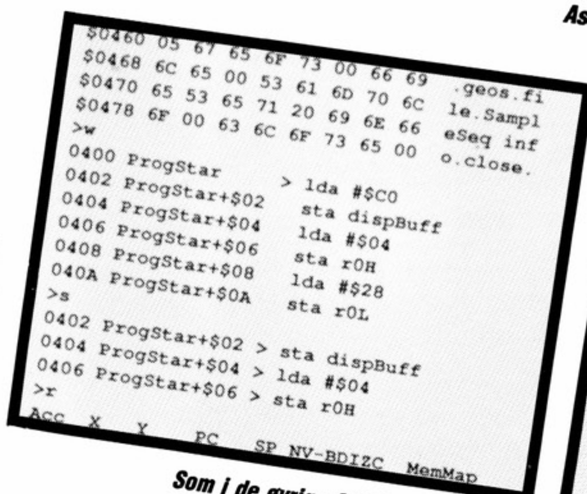
Det er spil som dette, du kan lave med GeoProgrammer. Men det kræver, at du kender til 6502 maskinkode i forvejen.



GeoProgrammer's Linker.



Assemblerdelen i GeoProgrammer er meget stærk.



Som i de øvrige GEOS-programmer har GeoProgrammer vinduer, rullemenuer og mulighed for styring med mus.
Her er vi i Debugger-delen af GeoProgrammer.



GeoPublish, vel nok det stærkeste DeskTop Publishing program til Commodore 64. Forbilledet er PageMaker fra Aldus.

de øvrige GEOS-ting til C64) begrænser anvendelsesmulighederne en del, er det alligevel muligt med GeoPublish at lave pænt udseende skoleblade, foreningsbreve, salgsbrochurer og mere i den dur. Programmet lader frit brugeren blande tekst og grafik, ligesom man i bedste DTP-stil kan vælge forskellige skrifttyper og stille det hele op i færdige spalter. Resultatet kan man så se på sin skærm efter WYSIWYG-princippet ("What You See Is What You Get"). Derpå kan det hele enten rettes til eller køres ud på diverse printere.

GeoPublish supporterer såvel matrix- som laser-printere, ja selv en PostScript driver er der blevet plads til, så programmet også kan kommunikere direkte med de bedste af laserprinterne og endog med flere fotosættere.

Som forbillede for GeoPublish har programmørerne taget Aldus-programmet PageMaker, i øjeblikket det bedst sælgende DeskTop Publishing program til IBM PC og Macintosh. Resultatet med en PageMaker kopi er lykkedes ganske godt, for mellem 80 og 90 procent af funktionerne har kunnet overføres. Det sidste må man så dog give køb på, men til gengæld koster GeoPublish også kun omkring en tiendedel af PageMaker.

Det hele styres med mus, og de forskellige skrifttyper kan vælges i størrelser op til 48 punkt. Ligesom med de øvrige GEOS-produkter er SuperSoft (06 19 32 44) importøren.

Rasmus Kirkegård Kristiansen

Vær med til at vælge de bedste:

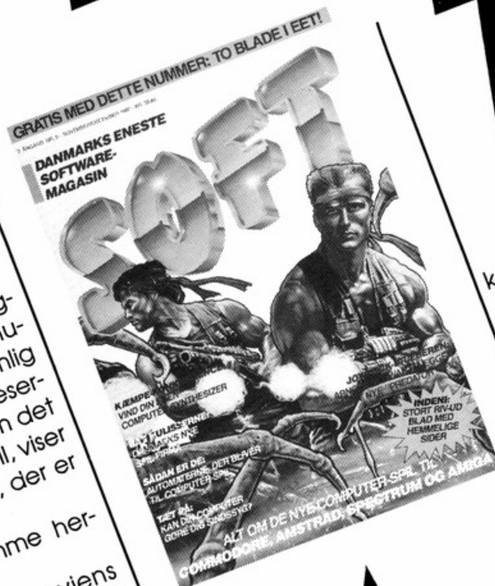
GAME OF THE YEAR 1988

I London var the Roof Gardens rammen om uddelingen af softwarepriser fra Englands største datablad, Computer & Video Games.

Begivenheden var meget vigtig for de førende softwarehuse. Præmierne blev nemlig uddelt på baggrund af læsernes stemmer, og eftersom det er læserne, der køber spil, viser de samtidig, hvilke spil, der er noget værd.

Nu laver vi det samme herhjemme.

Læserne af skandinaviens største spil-blad, SOFT Magazine, får nu chancen for at kåre de bedste spil i forskellige kategorier. Resultaterne vil blive sendt til de vindende engelske softwarehuse i form af et SOFT-diplom inklusive ramme, så de har noget at pynte væggen med. Og på diplomet vil naturligvis stå "The result of the vote among the Danish and Swedish readers of SOFT Magazine".



Vær med og stem på en vinder

Der kan stemmes i flere kategorier, og der er åbent for alle spil, blot de er produceret og udgivet i 1988. Er du i tvivl om hvilke spil, der er fra '88 og hvilke, der er ældre, anbefaler vi dig at nærlæse tests og anmeldelser fra ældre SOFT-numre (eller dette). Mangler du nogle blade i din samling af SOFT, kan du bestille dem på 01 91 28 33.



Blandt bedste grafik vil der helt klart være mange, der kæmper om førstepladsen. Her er det med at bruge sin egen dømmekraft, og kan man ikke det, må man se efter spil, der har fem stjerner på grafiksiden i SOFT Check.

Bedste lyd er endnu mere konkurrencepræget, for det er faktisk ikke så få spil, der har den helt utroligt fede tunge slaskelyd, der bare rykker og rykker og vil frem. Gang i det, masser af contenders, stem nu på den rigtige. Og PS: Inden for lyd kan du både medtage lydeffekter og melodier, også selvom de kun kommer i indledningen.

Bedste spil inden for adventure må både gå på rene textadventures, arcade-adventures eller grafiske adventures. Under denne kategori kommer også strategiske wargames samt rollespil og andre tekstbaserede tænkespil.





Hvilket spil blev bedst i 1988? Hvilket spil havde bedste lyd? Bedste grafik? Og hvem er bedste softwarehus? Nu har DU selv chancen for at fortælle spilfirmaerne et par sandheder!

Vær med til at vælge årets fedeste spil 1988. SOFT har kigget på flere hundrede spil i dette år, og svigter huskeren, kan du få den ladet op ved at kigge lidt i de tidligere numre.

... Memory is fading, memory's fa....din..g.... aaargh!

Action er der ikke så meget snak om. Og der er nok at vælge blandt inden for bedste actionspil, for her gælds det blot om at være kvik på sin fire-knap. Ingen tvivl om det.

Og bedste spil generelt er simpelt hen det spil, du i det hele taget anser for bare at være "spillet" i 1988. Det absolut fedeste creme de la creme, det tæsketunge, du bare spiller og spiller og slet ikke kan slippe.

Indenfor bedste programmør skal du stemme på din favorit. Er det Sodan, Andrew Braybrook, Tony Crowther, Jez San, Jeff Minter eller hvem er det. DU bestemmer: Vælg DIN helt egen favorit og gør ham glad med overrækkelsen fra SOFT, hvis han vinder...

Bedste softwarehus er det firma, der efter din mening gør sig mest bemærket ved kvalitet til en fornuftigt penge. Hvem er det, der hele tiden sprøjter super-spil ud? Det ved kun du, så fat pennen og sig din mening. Gør det nu, send ind i dag...

Og vær med til at vælge

GAME OF THE YEAR 1988.

ÅRETS SPIL 1988

Denne kupon giver i udfyldt stand lov til at stemme i de forskellige kategorier. Der må gerne nomineres samme spil i flere kategorier, men der må kun sendes een deltagerkupon ind pr. husstand. Kuponen må fotokopieres eller skrives af, hvis du ikke vil klippe i bladet. Udfyld venligst kuponen med blokbogstaver og send den senest 30. november 1988 til:

Game of the Year 1988, SOFT, St. Kongensgade 72, 1264 København K

Bedste grafik:

Bedste lyd:

Bedste adventure:

Bedste actionspil:

Bedste spil, generelt:

Bedste programmør:

Bedste softwarehus:

Navn: __________

Adresse: __________

Post-nr: ____ By: __________

SOFT cheap

Bil, billigere, billigst. Her er siderne med B-spil, de billige fra de bageste rækker. Duf tester kvaliteten af dem til under to tyvere...

KØRER SLET IKKE

Night Racer (Mastertronic)

Du har 30 kroner og du vil ud at køre. Det kommer du ikke særligt langt for: Til den pris kan man ikke engang få et buskort til børn...

Hvad gør du så? Jo! Du valser ind i nærmeste software-shop, skruer dit bedste dukkedrengesmil på og spørger indladende den fede mand bag disken: "Undskyld hr., De har vel ikke et billigspil med ræs i". Efter et par indledende runder finder han endelig et lavprisgame, hvor det gælder om at køre. Spillet hedder "Night Racer", er supernyt direkte fra England og er lavet af Mastertronic.

Du kigger bag på pakken, der hvor skærmbillederne altid plejer at sidde. Hm.. Hmmmm. Det ser jo faktisk helt acceptabelt ud. Grafikken er god nok, lækker 3-D, et råt rat, et lille oversigtskort over banen, diverse instrumenter og naturligvis en gearstang. Lækkert! Og banen er også helt pæn, som den bevæger sig ud i landskabet, komplet med silhoutter af "grantræer by night" i vejkanterne.

"- Det tager jeg", svarer du den sure ekspedient. Op med dine 29.95 (eller 39), hjem med spillet, ind i datasetten med lortet OG!

Der sker ikke en fis! Det eneste, du skal gøre i spillet, er et køre. Ganske ligesom i Pitstop II, blot er dette kun for een spiller og der slet ikke nogen pits. Spillet minder i det hele taget meget om Pole Position (bare om natten) og det var egentlig en genre, der blev overtaget af Buggy Boy og Out Run for lang tid siden.

Bilen, du kører, er rimelig nem at styre (undtagen i sving) og grafikken er som nævnt også helt pæn. Men der sker bare ikke noget særligt, og det eneste, du skal, er at gennemføre banerne på tid, ellers 'sploderer din dyt i et-tusinde stykker.

Brug dine hårdt sammensparede gråspurve et andet sted. "Night Racer" er kun værd at se på, hvis man ikke har et racerspil i forvejen (og hvem har ikke det)...

★★

DEN SLIMEDE SLÅR TIL

Slimeys Mine (Silverbird)

Månedens budgetgame numero uno er "Slimeys Mine" fra Silverbird, billigsspilsdelen af Firebird. Så er det sagt og der er ikke noget at rafle om: Slimeys Mine er bare ren yatsy.

Du spiller en lille gut, der mest af alt ligner en frø. Dit job er af kommme væk fra en usandsynlig hidsig udgave af et asteroidbælte, du er fanget midt i. Og for at komme ud, skal du bruge din laser-gun til at dræbe aliens, der er gemt i nogle huler. Selve forhistorien er sådan set pænt hjernelam, men det går nok, bare spillet er fint.

Du skal ind i hulerne og må ikke røre aliens, for så mister du energi. Og du kan miste alt din energi tre gange før du mister et liv (dem har du tre af, by the way).

Når du skyder en alien, kommer der noget, du kan samle. Det "noget" kan være syv forskellige ting. Fire gule kugler giver en banan-bombe, der dræber aliens. En blå bobbel standser de forskellige aliens og gør dem blå og røde, her skal du røre de blå. Ti blå diamanter skal der til før en alien smider en rød diamant, og med den røde diamant kan du rydde skærmen totalt for aliens i løbet af nul komma nul. Desuden har du et kort over minerne, og samler du et æble, ryddes skærmen for alle forhindringer.

Ud over denne omgang er der også et bonus-spil, et lille under-game, hvor du kan samle hun-frøer (ved navn Bertie) for at få flere points.

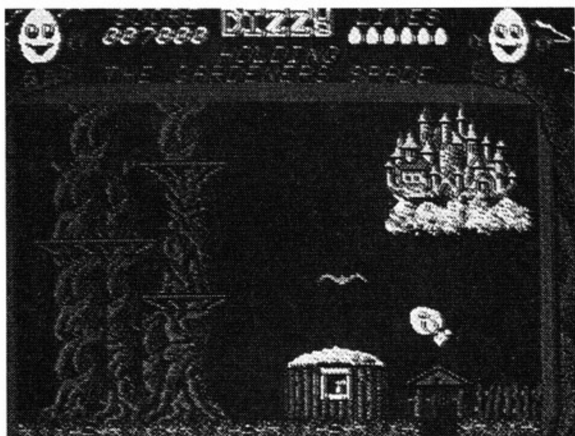
Du går glip af en masse godt, hvis ikke du køber dette seneste opus fra Silverbird. Det er vildt skægt, og når du f.eks. sætter det i pause, begynder din frø at snorke. Ja, s'gu!

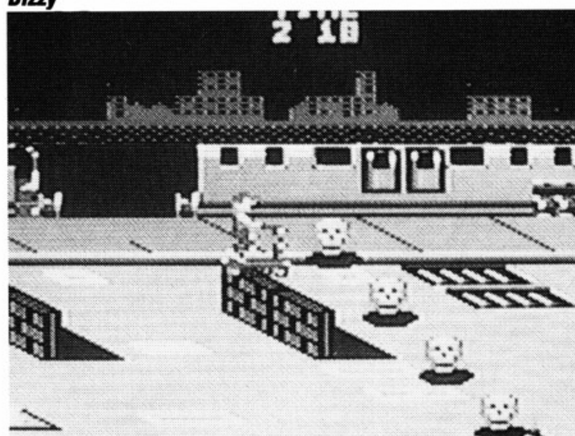
Kvaliteten i "Slimeys Mine" er helt i tip-top top. Man ha svært ved at tro, at det her kun er et billigspil, men det er det. Grafikken er nydelig og meget tegneserie-agtig, lyden er også helt fin med masser fa spændende effekter og meget humor i. Enhver kan sætte sig ned og spille "Slimeys Mine", for det er nemt at lære reglerne for at skyde og samle ting sammen. Men alligevel er "Slimeys Mine" et spil, man vender tilbage til gang efter gang: Man skal simpelthen bare have mere. Og mere. Og mere, især når lyden også er så spændende.

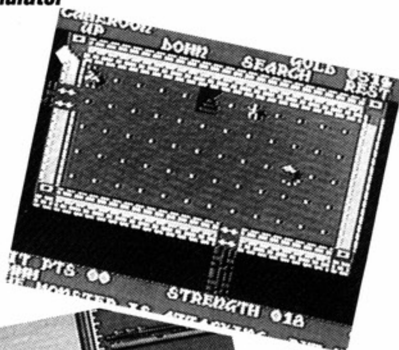
Oven i det hele er der masser af huler, så der

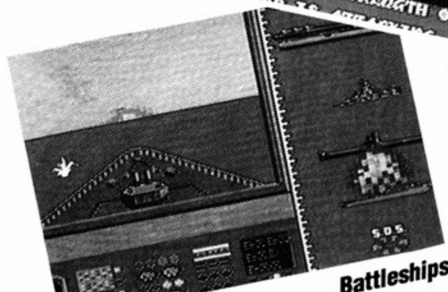
SÅDAN BEDØMMES SOFT-CHEAP

★	**Undgå dette spil for enhver pris**
★★	**Dårligt, selv på tilbud**
★★★	**Godt. Værd at overveje til prisen**
★★★★	**Fuld valuta for pengene og mere til.**
★★★★★	**Simpelthen det lårtykke! Kunne sagtens gå som fuldpris**


Dizzy


Ninja Scooter Simulator


Rogue


Battleships


Night Racer

er nok at gå i krig med. Her er endelig et spil, der blander en masse gamle og velafprøvede ideer på en så snedig måde, at det hele fremstår som et nyt og spændende spil. Fuld turbo. Køb svineriet. LIGE HER OG NU!
★★★★★

SLÅ BARE TIL HER

Sword Slayer (Players)
"Sword Slayer" betyder noget i retning af en grim fyr, der smadrer og hakker løs med sit lige så grimme (og i løbet af meget kort tid) blodsbesmudsede sværd.
Du spiller Spartacus, en såkaldt sword slayer, der er helt for det romerske folk. Din mor og far blev dræbt, mens du endnu var et lille barn, og siden da har du fået daglig træning i konstant at kæmpe med sværd i hånd. Nu er du klar til nærkontakt at tredie grad, sværd mod sværd, og skal nu kæmpe mod gladiatorer fra det romerske imperie.
Men det er ikke helt nemt. Du har kun et liv og det er ikke bare gladiatorer, du skal op imod. Ørne dyker også efter dig, og så er der pile, du skal undgå. Gang i det.
Oven i det hele har du vildt svært ved at bevæge dig, for grafikken i spillet er klumset og de deforme sprites humper afsted langs skærmen på en måde, der 100 procent sikkert vil få dig til at ligge på gulvet, vredet i grin.
I det hele taget er "Sword Slayer" en meget dårlig imitation af Barbarian, især fordi der kun er tre forskellige slag/spark. Spillet burde egentlig kun ha' to stjerner, men scorer den tredie på grund af den festlige humor: Gladiatorer, der halter; blod, der sprøjter i lårtykke stråler og anden sjov. Ho-ho.
★★★

SÆNKE SLAGSKIBE

Battle Ships (Encore)
Det er ikke lang tid, denne ydmyge Mester-Anmelder selv gik i skole. Og han kan sagtens huske, hvordan der var kamp om helst at sidde på de allerbagerste pladser i klassen.
Dernede kunne læreren nemlig ikke se een så godt, og det betød med andre ord, at chancerne var så meget større for at slippe heldigt afsted med at kopiere opgaver, kaste med tyggegummi og... ja, sænke slagskibe!
Udover lige netop kryds-og-bolle var sænke slagskibe mit højeste mål med at gå i skole. Jamen, herregud, hvis ikke det var for at sænke slagskibe, kunne man jo lige så godt gå hjem.
Vi havde specielle ark, vi gjorde det på, og dernede på de bageste rækker sad så "Sænke-Slagskibe" banden og hviskede dagen lang. Det var tider: "E7 - fuldtræffer". "A2, B8".
Nu har du muligheden for at spille mod din computer. Encore, det nye billigspilsnavn under Elite Systems, har langt om længe lanceret "Battleships". Spillet var originalt ment som et fuldprisspil, men blev aldrig udgivet. Nu er det her, for første gang på egen hånd, og som billigspil. Og det er godt.
I spillet er der god lyd, flot grafik og alt det andet, der skal til for at lave et spil. Action er ikke det, der rykker mest, for spillet bygger også i computerudgaven på de gode gamle regler med koordinatsystemet.
Men alligevel: Selvom ideen i sig selv lyder lidt tynd (hvem kunne for eksempel forestille sig at gi' penge for kryds-og-bolle pr datamat?), er der noget ved "Battleships", der holder een fanget.
Der er et 3D-displays, når du trykker den af, og god lyd, når du rammer. Og så kan du både spille mod computeren og mod en kammerat. Alletiders!
Det er ikke kun, fordi jeg savner vennerne fra bageste række i klassen, at jeg kan li' "Battleships". Nej, spillet er faktisk megagod underholdning, og når man bruger sine 30'ere og 40'ere på så meget andet skidt, er "Battleships" et af de klart bedre formål. Her er endelig noget billigt, der er værd at investere i.
★★★★

BRAVO BILLIARD

Professional Snooker Simulator (Codemasters)
De grimme drenge med billigspillene,

SOFT cheap

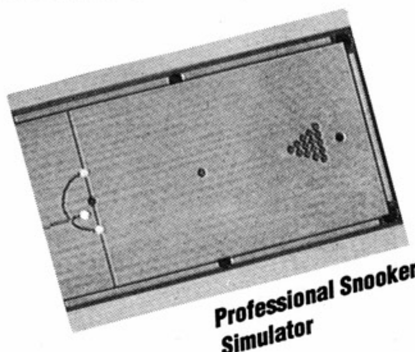
brødrene Darling fra Codemasters, har lavet meget omfattende markedsundersøgelser (puh, langt ord!) for at finde ud af, hvad der skal til for at sælge lavprisspil. Og de har fundet ud af noget meget afslørende: Når man tilføjer ordet "Simulator" for enden af navnet på et spil, sælges der oftest over en trediedel flere eksemplarer end ellers. Samtidig viste undersøgelserne, at også ordet "Professional" solgte godt, hvis det var en del af navnet på et spil. Flot.
Så det er måske derfor, Codemasters nye spil "Snooker" (billiard) har fået tilføjet begge ord, så det nu er kommet til at hedde "Professional Snooker Simulator".
Spillet har alt, hvad et snooker-spil skal ha': Samtlige regler er med, banen er nydelig, der er kort sagt hvad der skal være, og hastigheden er ikke så langsom, at det gør ondt.
Med andre ord: Pro Snooker Sim har det, det skal have. Du styrer med keyboard, og selvom det lyder vildt, er det i denne type spil både en nemmere, hurtigere og mere præcis løsning end joystick-styring.
Desværre har billiardspil aldrig rigtigt kunne ophidse garvede games-freaks, så fem stjerner får dette spil ikke. Det er hverken værre eller bedre end klassikeren i denne genre, "Steve Davis Snooker", og til prisen er det OK. Men igen: Køb det kun, hvis du er inkarneret fan af lige netop denne slags spil - de stille og rolige.
★★★★

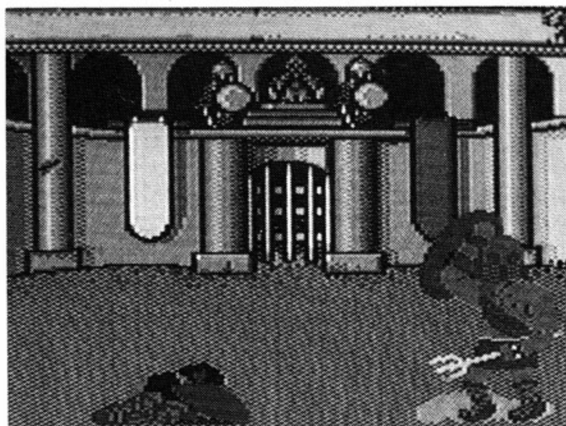
PÅ TUR I SKOVEN

Dizzy (Codemasters)
Du er Dizzy. En herlig fætter, der ganske enkelt ikke ved noget bedre, end at tage sine moonboots på og gå en lang lang vandretur i skoven.
Der er bare et problem for Dizzy: Skoven, han går i, er forhekset, og det giver lidt komplikationer. Især når man som Dizzy er helt vild med at samle bær, lidt svampe, blomster og små stykker træ..
Mens han er ude at "samle", finder han en dag en sten, hvorpå der står, at han skal kæmpe mod den grusomme troldmand Zaks, der holder skoven forhekset. Han får en flaske tryllevæske og begiver sig afsted for at finde Zaks. Når væsken kastes ved siden af ham, ophæves fortryllelsen over skoven nemlig. Så fuid power på drengen og bare derudaf. Du skal styre DSU-Dizzy helskindet gennem skoven, og det er ikke så let som det lyder.
Spillet er oprindeligt et gammelt Spectrum-spil, og da det er konverteret til C64/128 er en hel del af den gamle grafik desværre fulgt med. Det ligner mere Spectrum end det ligner Commodore, og Dizzy selv er en klat, der ikke er værd at kommentere videre. Succes hos damerne får han i hvert fald aldrig med det udseende, men helt ærligt: Hvem kunne også forestille sig ham stå i en bar og bage på en sild med sætningen "Hej skat, jeg er bærsamler. Hvad er du?"... Suk.
Der sker ikke så meget i Dizzy. Spillet er et arcade-adventure, der lidt kunne minde om Monty-spillene, men slet ikke er nær så godt. Egentlig er Dizzy ikke et dårligt spil, det er snarere middel og ikke noget, der hæver sig over mængden. Overhovedet ikke.
★★★

MÅNEDENS VÆRSTE

Rogue (Mastertronic)
Månedens absolut værste stinker er "Rogue". Og det er flovt for Mastertronic at stå bag denne kassettefuld hundebæ, der ikke engang er en omtale værdig.
Vi lægger ellers ud i fin-fin stil med at skidtet ikke vil loade. Tak skæbne. Efter en ombytningsrunde kan vi køre noget ind, men kun for at opdage, at magen til lousy programmering skal man lede længe efter.
Spillet er laaangsomt, rent børnebasic, og så dårligt lavet, at den sjuskede grafik faktisk er noget af det mest imponerende i hele spillet.
Handlingen er absolut for nyfødte og noget med roleplaying, som man alligevel ikke er noget, hvide mennesker gider beskæftige sig med. Roleplaying, Godaw do!
Spis min hat, hvis det her er noget, der kan sælges. Skærmen består af prikker og lyd er noget, programmøren aldrig har hørt om.
Vi spillede "Rogue" i cirka 3.2 minutter, så måtte vi på latrinen for at kaste op..!
NUL STJERNER


Professional Snooker Simulator


Sword Slayer

EN NINJA PÅ EN SCOOTER??

Ninja Scooter Simulator (Silverbird)
Du er ninja, en af de få, og du skal køre din Dream Scooter gennem en mystisk by i et meget, meget mystisk spil. Spillets navn er "Ninja Scooter Simulator", og eftersom det er Firebird/Silverbird, der står bag, tager de hermed årets pris for mest latterlige spilnavn.
Men hvad så med spillet. Er det noget værd?
Du styrer med joystick i port to (business as usual) og skal få din scooter - er det mon en Vespa - helskindet igennem en hel del forhindringer. Forhindringerne er politifolk, biler, kranier og skeletter, der står på skateboard (Hva?!). Ramler du ind i nogen af fjenderne, mister du værdifuld Ninja-tid og det gør det sværere for dig at nå byens målstreg.
Spillet minder utroligt meget om "Metrocross" fra US Gold, og det var ikke nogen kompliment. Oveni kommer at ideen er noget af det tyndeste, der længe er hørt om: Hvor mange kender noget til ninjaer, der går i kamp iført scooter?
Det her er et fusket fikumdik-spil, der ikke har noget med en simulator at gøre. Giv Codemasters et horn, lad være med at købe dette spil. Det har de fortjent (og det har du også selv fortjent).

★

MIDT I DECEMBER SKER DER NOGET...

ET NYT BLAD SER DAGENS LYS

ET BLAD, DU KENDER. OG DOG.

"SOFT" KOMMER PÅ GADEN I EN NY, FRISK STIL. NU HVER MÅNED!

TÆT PAKKET MED SPIL OG TESTS, DER NU ER ENDNU HOTTERE END FØR - ENDNU FRISKERE - ENDNU BEDRE OG MERE AKTUELLE

TOP SECRET!

SE EFTER DET NYE "SOFT" HOS DIN BLADHANDLER KORT FØR JUL.

DER BLIVER NOGET AT GLÆDE SIG TIL.

OG EN NY - LAVERE - PRIS!!!

NU HVER MÅNED!



Arcade Action Aid er de tre A'er, der vil noget. Her finder du tips, hemmelige snydepokes og små listninger, der giver dig uendelige liv i alle dine favoritspil. Vi giver ordet til "Super-Søren", the pokemaster fra Højbjerg...

Airborne Ranger
I "Airborne Ranger" kan du taste R/S for at få en oversigt og en status-rapport. F1 giver riffel, F3 granater, F5 en law rocket og F7 en kniv. Trykker du space, kravler du, og 5-tallet sætter den tidsindstillede bombe. DEL-tasten er for førstehjælp. Endelig er den venstre-rettede pil (ikke cursortasten) til at "ringe" efter flyet, der samler dig op.
Og så et tip: I hytten bag vagterne på antarktis-banen ligger en ekstra lang dolk gemt i sneen.

Bombo
Skriv S+C+O+R+E på titelskærmen.

Death Wake
Kommer du til highscore-tavlen i "Death Wake", skal du skrive "ITS MY BIRTHDAY". Så får du en fødselsdagsgave, der er svær at sige nej til...

Street Surfer
Ud at surfe på gaderne? Så er det
POKE 3868,230
POKE 3869,67
POKE 3870,169
SYS 3072
Tak til Søren Salbo fra Måløv.

Frightmare
Endelig! Et uendeligt-liv poke til mareridtet "Frightmare". Det er zuper-Zøren and the fast-crapping crew, der står bag...
POKE 21839,173
SYS 16384

Impossible Mission II
Er du en hemmelig agent, har du hårdt brug for en reduktion af sprite collision detection rutinerne plus en standsning af tidstælleren i "Impossible Mission II". Glem alt om bomber, miner, robotter og andre herlige væsener. Tast bare loaderen ind og spil løs...

```
0 REM IMPOSSIBLE MISSION TO
1 FOR X=544 TO 619: READ Y: C=C+Y: POKE X,Y: NEXT
2 IF C=8934 THEN POKE 157,128: SYS 544
3 PRINT "DATA FEJL"
4 DATA 32, 104, 225, 169, 11, 141, 208, 8, 169, 58, 141, 209, 8, 76
5 DATA 16, 8, 72, 77, 80, 169, 32, 141, 100, 178, 141, 164, 190, 169, 78
6 DATA 141, 101, 178, 141, 165, 190, 169, 2, 141, 102, 178, 141, 1, 66, 190, 76
7 DATA 230, 159, 169, 0, 141, 17, 49, 141, 23, 63, 141, 138, 102, 16, 9, 173, 141
8 DATA 31, 63, 169, 234, 141, 18, 49, 169, 169, 141, 16, 49, 238, 32, 208, 96
```

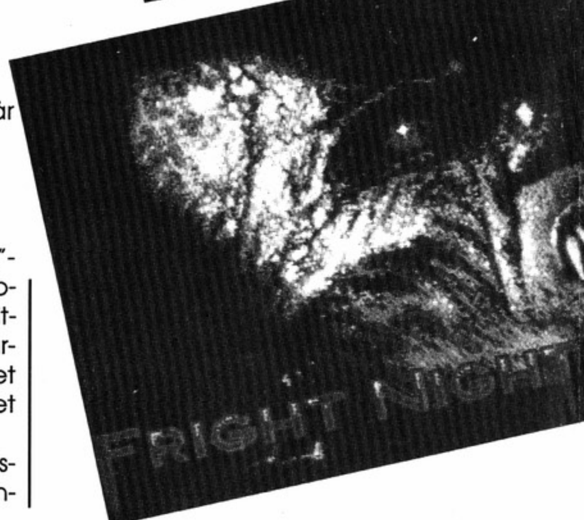
Dan Dare II
Uendelige liv? Så er det ind med spillet og -
POKE 12605,165
POKE 12634,165
YS 2560
Er det ikke nok?
Tryk RUN/STOP ned to (2) gange, så får du ovenikøbet også uendelig tid.

Gunship
Så er hjælpen her til Allan og "Steso"-Steen, der panisk har skrevet til redaktionen og bedt om hjælp til deres favoritspil, "Gunship" fra MicroProse. Of course, venner, her sker der noget, takket være Lasse Simonsen fra Børkop i det mørke.
I starten af hver mission får du et password, og til dem hører et såkaldt "countersign". Skriv dit countersign når du kommer tilbage til banen.
Vi har skrevet password'et normalt og dets countersign i parentes lige bagefter:
ACCENT (TRAMPOLINE)
BILLBOARD (KICKBACK)
CROMAGNON (MELODRAMA)
DAKOTA (ONSTAGE)
ELECTRA (VERTICAL)
FOOTHOLD (INSOLENT)
GRENADIER (NOCTURNE)
HEDGEHOG (LOCKSMITH)
IVORY (WILLOW)
KNOCKOUT (PUREBRED)
LOZENGE (ROMANTIC)
NEBULA (QUARKER)
OVATION (UPSTAGE)
PENTHOUSE (SYMPHONY)
QUARTZ (ZEBRA)

Auf Wiedersehn Monty
Tag fodbolden fra Spanien til Juventus i Italien, tag vinen fra Frankrig til Dortmund og rattet fra Sverige til Monaco (hvor de jo kører løb). For at kunne bruge ski-liften skal du bruge værktøjet fra Bonn. Tag iøvrigt også korkproppen til manden i Amsterdam, der så vil give dig nogle blomster, som du forærer videre til damen ved det skæve tårn i Pisa. Tag Mona Lisa og bring til mafia-hegnet.
For at få ekstra liv kan du samle kirsebær, kaniner, iskager eller 3.000 pund.

Train Robbers
Load spillet, reset computeren og skirv
POKE 15338,173





Så får spiller 1 udødelighed.
Skal spiller 2 også have uendelige liv, er det
POKE 15371,173

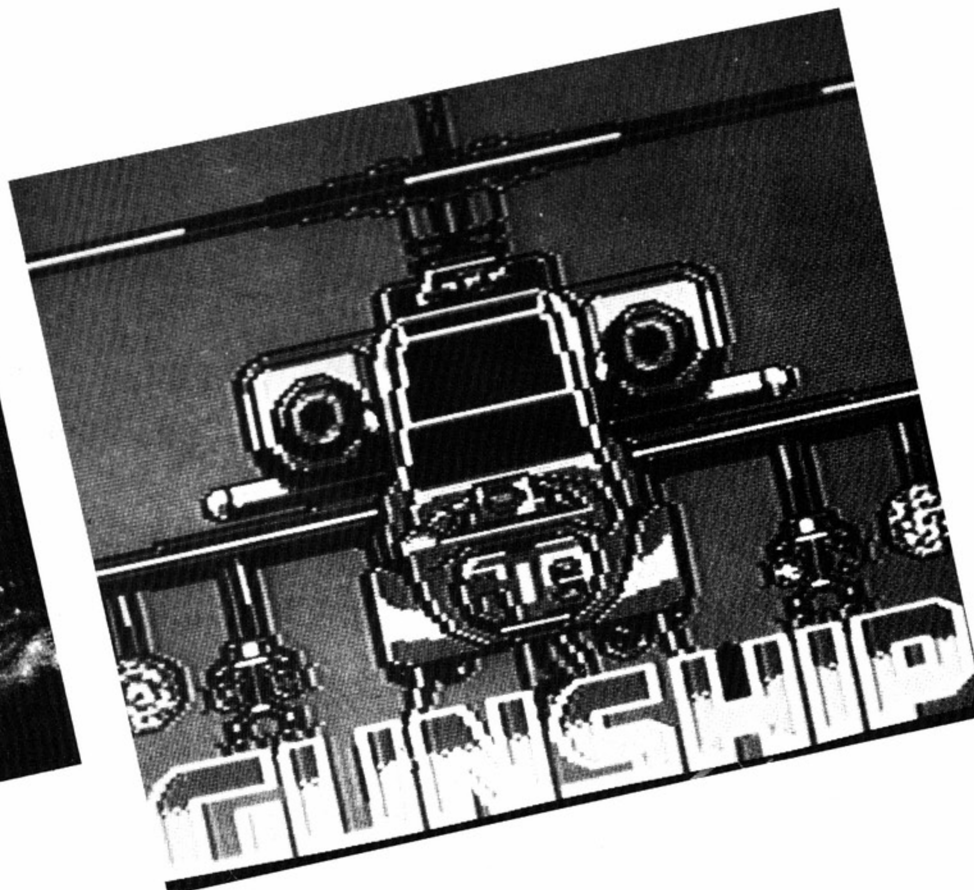
Jack The Nipper
Tag hornet, båt i det så fangen på politistationen bliver båttet i ryggen og se hvad der sker. Naughty-o-metret ryger strax op på 100...

Masters of the Universe (the movie)
Den nyeste af Masters-spillene (den fra Gremlin) er ikke en helt nem nød at knække.
Men det er der naturligvis råd for.
Uendelige liv:
POKE 6266,173
Uendelig energi:
POKE 6259,141
Uendelig tid:
POKE 7856,96
Start det hele igen med
SYS 2064
I visse tilfælde kan du blive nødt til at resette og starte et par gange før grafik og sprites opfører sig, som de skal.

Mystery of the Nile
"Hejsan" siger Erik Bogghed fra 79600 (Ivdalen, ivrig læser af Svenska SOFT. Han sender sine hjerteligste hilsner tværs over sundet og vedlægger samtidig koder til "The Mystery of the Nile".
Level 1: Ingen kode nødvendig
Level 2: PC576072V
Level 3: OH556071T
Level 4: MA50607OE
Level 42: God musik, creme for øregangen.



BMX Kidz
Her er spillet for den cyklende ungdom, courtesy of Silverbird. Pokes? Det står Super-Sørens special naturligvis for...
Uendelige liv:
POKE 9015,173
Uendelig energi:
POKE 18015,234
POKE 18016,234
POKE 18017,234
Start det hele med
SYS 8192
Alternativt kan du også standse uret, der tikker nedad. Det gør straks spillet lettere, og sådan noget gør du med:
POKE 9004,234
POKE 9005,234
POKE 9006,234
SYS 24586
Skal du ødelægge cyklernes bremser (fy, fy) hedder måden at gøre det på:
POKE 10723,0
SYS 24586
Og er det ikke lige din kop the at poke og poke og poke (måske fordi du ingen reset-knap har) kan du istedet prøve spillets indbyggede cheatmode. Her skal du taste bogstaverne VIVALDI ned når du er på titelskærmen, og så kan du vælge at starte på en hvilken som helst af skærmene fra A til F. Skærmen vælges ved at trykke på det ønskede bogstav efter du har skrevet VIVALDI. Og vil du hellere se den allersidste skærm i spillet, skriver du istedet "LSD."



Scumball
255 liv er ikke noget, man får hver dag. Men i 3xA er det:
POKE 3929,255
SYS 2080

1943
Fra svenske American Action fik vi i forgangne tider "1943", og det er et spil, der godt kunne trænge til lidt forbedringer. De kommer her:
Load spillet, reset det og skriv så
POKE 3395,169 (uendelige liv)
eller
POKE 6704,96
POKE 6707,96
(for et hurtigere spil med mere action).
Start spillet igen med
SYS 11109



Rollaround
Uendelige liv i "Rollaround"? Load spillet ind, reset det og skriv
POKE 43523,173
SYS 22592

Code Hunter
Mere fra udødelige Søren Dahl får vi med en hurtig omgang uendelige liv i "Code Hunter":
POKE 8759,173
SYS 4783

Deviants
Uendelig energi er:
POKE 20242,0
POKE 20250,0
Uendelige skud er:
POKE 20314,0
POKE 20322,0
Start spillet igen med:
SYS 16384

Ramparts
Load spillet ind, reset det og gør dig klar til en omgang løjer med GO's ret dårlige udgave af en "Rampage"-kopi. Først til player 1...
Uendelige energi:
POKE 13931,96
Og så til player 2...
Uendelig energi:
POKE 14021,96
Start-level kan vælges mellem 1 og 42 med denne poke:
POKE 3498,(0-42)
Start spillet igen med
SYS 3077

Traz
Load først spillet ind, reset det derefter og skriv så
POKE 42200,173
SYS 32768
hvis du vil have uendelige liv i "Traz".



Park Patrol
Når du har startet spillet, skal du lede efter huset, der står forskellige steder på bredden. Når du så har fundet huset, springer du over på bredden og løber ind i huset. Så skulle du gerne få en masse ekstra tid.

The Last Ninja I & II
Tryk SHIFT og "+" (plus-tasten) for at gå hurtigere.
Tryk SHIFT og "-" (minus-tasten) for at gå langsommere.

Knight Games II
For at komme forbi den rædsomme første skærm, kan du gå direkte til levels 2 og 3 med disse pass-koder.
Level 2: EBW251
Level 3: XFG606

Karnov
Spiller du spillet om den gumpetunge russer, vil du efter at have været dræbt på bane 2 få besked på at spole båndet tilbage og loade forfra. Dette skal du IKKE gøre. Lad istedet båndet køre fra hvor du står, så vil næste bane loade ind, dog med grafikken i ikke alt for pæn stand.

Gutz
Vi testede spillet i sidste SOFT og allerede nu er der pokes til folket.
Uendelig energi er:
POKE 2048,120
POKE 2049,169
POKE 2050,53
POKE 48372,169
POKE 48733,127
SYS 2048
Uendelige liv, derimod, er:
POKE 2048,120
POKE 2049,169
POKE 2050,53
POKE 48406,169
POKE 48407,127
SYS 2048

Apollo 18
Rygter har det, at du lynhurtigt kan komme til Moon-walk delen af Apollo 18 fra Accolade. Du skal blot loade spillet, og når titelskærmen kommer frem, skal du resette og skrive
POKE 2356,(1-9)
SYS 2335
Tallet i første linie i parentesen skal være et tal mellem 1 og 9. Med det vælger du din bane, og det kan være:
1 - Mission Control
2 - Docking
4 - Course Correction
6 - Lunar Landing
7 - Eva, Moon-walk
8 - Lunar Liftoff
9 - Eva, Space-walk

Commodore 64

Othello



Her er så spillet for genierne. "Othello" er et spil, der både kræver omtanke og meget tålmodighed. Spillet går ud på at indramme modstandernes brikker og derved "vende" dem til sine egne. Du spiller på et bræt med 8 x 8 felter, så det giver en hel del forskellige muligheder.
Spillet er ikke specielt langt og det spiller meget stærkt. Så du skal stå tidligt op for at fange dette program på det forkerte ben!
Udover dette er programmet selvforklarende.

```
2 ST$=CHR$(1):AQ=ASC(ST$)
10 O$="(CLR,ORANGE,RVS ON,LOCK,
   GRAFIK,SPACE15)OTHELLO
         (RVS OFF,BRUN)":PRINT O$
25 POKE 53270,216:POKE 53282,1
   :POKE 53283,2:POKE 53280,0
   :POKE 53281,2
30 PRINT"(HOME,CRSR NED16)",
   "                    "
```

```
   :PRINT,"   MORTEN JENSEN "
40 PRINT TAB(10)"                    "
100 GOSUB 2000:TI$="000000"
110 FOR I=0 TO 999:GET A$
   :IF A$=""THEN NEXT
130 PRINT O$:PRINT"(CRSR NED)OJEBLIK
   ..........GENIET TAENKER
140 FOR I=1 TO 39:E$=E$+" ":NEXT
   :FOR J=1 TO 39:E$=E$+"(CRSR VENST
   RE)":NEXT:N$="12345678"
150 FOR I=1 TO 12:ET$=ET$+" ":NEXT
   :FOR I=1 TO 12:ET$=ET$+"(CRSR VEN
   STRE)":NEXT
160 D$="(HOME)":FOR I=1 TO 20
   :D$=D$+"(CRSR NED)":NEXT
   :DIM A(9,9),I4(7),J4(7):F2=3:B=-1
   :W=1
170 M$ ="* O
171 FA$="(GUL,SORT,HVID)"
172 RV$="(RVS OFF3)"

180 FOR K=0 TO 7:READ I4(K),J4(K)
   :NEXT:PRINT O$
190 GOSUB 1360:P=6:N$(B+1)="(RVS ON,
   GUL)STAR":N$(W+1)="(RVS ON,
   HVID)HVID"
192 PRINT O$:PRINT"(CRSR NED)SPILLER
   EGLER ? ";:GOSUB 820
193 IF X$="J"THEN GOSUB 1520
200 PRINT O$
230 F2=3:PRINT"(CRSR NED)SKAL JEG TA
   ENKE ? ";:GOSUB 820
240 IF X$="J"THEN PRINT"(RVS ON)JA(R
   VS OFF)":GOTO 270
250 IF X$<>"N"THEN GOSUB 820:GOTO 240
260 PRINT"(RVS ON)NEJ":S2=2:S4=1
   :S5=-1.5
270 PRINT"(CRSR NED2)STAR BEGYNDER A
   LTID."CHR$(13)"(CRSR NED)VIL DU H
   AVE (RVS ON,GUL)STAR(SORT,RVS OFF,
   SPACE)ELLER (RVS ON,
   HVID)HVID(RVS OFF,SPACE)?
280 GOSUB 820
290 IF X$="S"THEN PRINT N$(0)
   :N$(1)="(RVS ON,GUL)STAR":GOTO 320
300 IF X$<>"H"THEN GOSUB 820:GOTO 290
310 PRINT N$(2):N$(1)="(RVS ON,
   HVID)HVID":F2=2
320 GOSUB 1870
330 PRINT"(CLR)";:GOSUB 700
   :IF F2=2 THEN PRINT"STILLE.......
   JEG TAENKER!"
340 T1=B:T2=W:ON F2 GOSUB 920,1080,
   920:GOSUB 1330:IF Z=1 THEN 360
350 BC=BC+S1+1:WC=WC-S1:N1=N1+1
   :GOSUB 700
360 IF WC=0 OR N1=64 OR Z<0 THEN 410
370 T1=W:T2=B:ON F2 GOSUB 920,920,
   1080:GOSUB 1330:IF Z=1 THEN 390
380 WC=WC+S1+1:BC=BC-S1:N1=N1+1
   :GOSUB 700
390 IF BC=0 OR N1=64 OR Z<0 THEN 410
400 IF AQ=1 THEN 340
410 SN=SM
420 PRINT D$;E$:PRINT E$:PRINT E$
   :PRINT D$;E$"STAR HAR"BC"OG (RVS
   ON)HVID(RVS OFF,SPACE)HAR"WC"BRIK
   KER
430 IF BC=WC THEN PRINT"UAFGJORT !!"
   :GOTO 530
440 IF BC>WC THEN PRINT"STAR";
   :GOTO 460
450 PRINT"(RVS ON)HVID(RVS OFF)";
460 PRINT" VANDT !":CC=BC-WC
   :IF CC<0 THEN CC=-CC
470 CC=(64*CC)/N1:PRINT"DET VAR ";
480 IF CC<11 THEN PRINT"ET RINGE SPI
   L!":GOTO 530
490 IF CC<25 THEN PRINT"ET HAARDT SP
   IL!":GOTO 530
500 IF CC<39 THEN PRINT"ET BARSKT SP
   IL.":GOTO 530
510 IF CC<53 THEN PRINT"ET FLOT SPIL
   .":GOTO 530
520 PRINT"ET PERFEKT SPIL."
530 PRINT"ONSKER DU AT SE SPILLET IG
   EN? ";:GOSUB 820:IF X$="N"THEN PR
   INT"(RVS ON)NEJ";
540 IF X$="N"THEN 560
550 PRINT"(RVS ON)JA";:GOSUB 1370
   :GOSUB 1390:GOSUB 420
560 PRINT
570 PRINT D$"(CRSR NED4)"E$"VIL DU S
   PILLE IGEN ? ";
580 GOSUB 820:IF X$="J"THEN PRINT"(R
   VS ON)JA";:GOSUB 1870:PRINT"";
   :GOTO 190
590 PRINT"(RVS ON)NEJ";:END
600 F1=0:FOR I1=-1 TO 1
   :FOR J1=-1 TO 1:IF A(I+I1,
   J+J1)=T2 THEN 620
610 NEXT J1,I1:RETURN
620 F1=1:RETURN
630 S1=0:FOR K=0 TO 7:I5=I4(K)
   :J5=J4(K):I6=I+I5:J6=J+J5:S3=0
   :IF A(I6,J6)<>T2 THEN 690
640 S3=S3+1:I6=I6+I5:J6=J6+J5
   :IF A(I6,J6)=T1 THEN 670
650 IF A(I6,J6)=0 THEN 690
660 GOTO 640
670 S1=S1+S3:IF U<>1 THEN 690
680 I6=I:J6=J:FOR K1=0 TO S3
   :A(I6,J6)=T1:I6=I6+I5:J6=J6+J5
   :NEXT K1
690 NEXT K:RETURN
700 PRINT"(HOME)"SPC(10)"(RVS ON,
   ORANGE,SPACE5)OTHELLO      (SORT,
   RVS OFF)":X$="  ├───┼───┼───┼───┼
   ───┼───┼───┼───┤
710 PRINT E$"(CRSR NED,SPACE4,
```

```
   GUL)A   B   C   D   E   F   G   H
   (SORT)"
720 PRINT"  ┌───┬───┬───┬───┬───┬───┬───┬───
   ┐":FOR I=1 TO 8
725 PRINT"(GUL)"MID$(N$,I,AQ)"(SORT,
   SPACE)| ";
730 FOR J=1 TO 8:PRINT MID$(FA$,A(I,
   J)+2,AQ);MID$(RV$,A(I,J)+2,AQ);
735 PRINT MID$(M$,A(I,J)+2,
   AQ)"(RVS OFF,SORT,SPACE)| ";
   :NEXT J:PRINT:IF I<>8 THEN PRINT
   X$
740 NEXT I:PRINT"  └───┴───┴───┴───┴───
   ┴───┴───┴───┘":RETURN
750 I=-1:J=I:FOR K=1 TO 2:GOSUB 820
   :G=ASC(X$):IF 47<G AND G<58 THEN
   I=G-48:GOTO 780
760 IF 64<G AND G<74 THEN J=G-64
   :GOTO 780
770 NEXT:RETURN
780 PRINT"(RVS ON)"X$"(RVS OFF,
   SPACE)";:NEXT:RETURN
790 PRINT LEFT$(D$,2*(I-1)+5);
   SPC(4*(J-1)+4);:X$=MID$(M$,T1+2,
   AQ)
795 F1$=MID$(FA$,T1+2,AQ)
   :R1$=MID$(RV$,T1+2,AQ)+"(RVS OFF)"
   :FOR K=1 TO P
800 PRINT" (CRSR VENSTRE)";
   :FOR L=1 TO 200:NEXT
   :PRINT F1$;R1$X$"(CRSR VENSTRE)";
   :FOR L=1 TO 200:NEXT:NEXT:RETURN
810 PRINT X$"(CRSR VENSTRE)";
   :FOR L=1 TO 200:NEXT:NEXT:RETURN
820 FOR L=1 TO 10:GET A$:NEXT
830 L=0:PRINT"▒(CRSR VENSTRE)";
840 L=L+1:GET X$:IF X$<>""THEN RETURN
850 IF L<20 THEN 840
860 PRINT" (CRSR VENSTRE)";
870 L=L+1:GET X$:IF X$<>""THEN RETURN
880 IF L<40 THEN 870
890 GOTO 830
900 PRINT D$"(CRSR NED)"E$"(RVS ON)P
   ROV IGEN(RVS OFF,SPACE)FORST (RVS
    ON)0(RVS OFF)-(RVS ON)8(RVS OFF,
   SPACE)DEREFTER (RVS ON)A(RVS OFF)
   -(RVS ON)H(RVS OFF)":PRINT E$;
905 FOR CX=1 TO 3000:NEXT
   :PRINT"(CRSR OP,SPACE39)"
910 GOSUB 1470:IF F1>1 THEN GOSUB 700
920 :
930 PRINT D$;E$;N$(T1+1)"'S(RVS OFF,
   SORT,SPACE2)TRAEK --    ";
   :GOSUB 750
940 IF I<0 OR J<0 OR I>8 OR J>8 THEN
    900
950 IF I<>0 THEN 1000
960 G2=S2:G4=S4:G5=S5:S2=0:S4=0:S5=0
   :GOSUB 1190:S2=G2:S4=G4:S5=G5
   :IF B1<0 THEN 980
970 PRINT D$;E$"(CRSR NED2)IKKE AL D
   EN PJAT,"N$(T1+1)"(RVS OFF,
   SPACE)KAN TRAEKKE.       "
   :GOTO 1060
980 IF Z=1 THEN Z=-Z:RETURN
990 Z=1:RETURN
1000 IF A(I,J)=0 AND AQ=1 THEN 1020
1010 PRINT D$"(CRSR NED2)"E$"FJOLS,
    DER STAAR EN "ET$;N$(A(I,J)+1)
   :GOTO 1060
1020 GOSUB 600:IF F1=1 THEN 1040
1030 PRINT D$"(CRSR NED2)"E$"FJOLS,
   IKKE VED SIDEN AF "N$(T2+1)"'S(SO
   RT,RVS OFF,SPACE)BRIKKER"
   :GOTO 1060
1040 U=-1:GOSUB 630:IF S1>0 THEN 1070
1050 PRINT D$;E$"(CRSR NED2)FJOLS,
   DU SPILLER IKKE FOR "ET$;N$(T2+1)
1060 PRINT E$:GOTO 930
1070 GOTO 1150
1080 GOSUB 1190:IF B1>0 THEN 1140
1090 IF S5=0 THEN 1110
1100 S5=0:GOTO 1080
1110 PRINT D$;E$;"(CRSR NED2)"N$(T1+
   1)"(RVS OFF,SPACE)FORSPILDER SIT
   TRAEK          ":IF Z=1 THEN Z=-Z
   :RETURN
1120 PRINT D$;E$;N$(T1+1)"(CRSR NED2,
   RVS OFF,SPACE)FORSPILDER SIT TRÆK"
   :IF Z=1 THEN Z=-Z:RETURN
1130 Z=1:RETURN
1140 I=I3:J=J3
1150 PRINT D$;E$;N$(T1+1)"(RVS OFF,
   SPACE3)GAAR TIL:   (RVS ON)"CHR$(
   I+48)"(RVS OFF,SPACE,
   RVS ON)"CHR$(J+64):GOSUB 790
1160 Z=0:U=1
1170 GOSUB 630:PRINT D$"(CRSR NED2)"
   E$"DET GIVER "S1"AF "N$(T2+1)"(HV
   ID)'S(RVS OFF,SORT,SPACE)BRIKKER.
1175 GOSUB 4010
1180 RETURN
1190 B1=-1:I3=0:J3=0:FOR I=1 TO 8
   :FOR J=1 TO 8:IF A(I,
   J)<>0 THEN 1320
1200 GOSUB 600:IF F1=0 THEN 1320
1210 U=-1:GOSUB 630:IF S1=0 THEN 1320
1220 IF(I=1)OR(I=8)THEN S1=S1+S2
1230 IF(J=1)OR(J=8)THEN S1=S1+S2
1240 IF(I=2)OR(I=7)THEN S1=S1+S5
1250 IF(J=2)OR(J=7)THEN S1=S1+S5
1260 IF(I=3)OR(I=6)THEN S1=S1+S4
1270 IF(J=3)OR(J=6)THEN S1=S1+S4
1280 IF S1<B1 THEN 1320
1290 IF S1>B1 THEN 1310
1300 IF RND(1)>0.5 THEN 1320
1310 B1=S1:I3=I:J3=J
1320 NEXT J,I:RETURN
1330 L=((T1+1)*64)AND 128
   :IF Z<>0 THEN L=L OR 64:GOTO 1350
```

```
1340 L=L OR((((I-1)*8)AND 56)OR(J-1
   AND 7))
1350 POKE SM,L:SM=SM+1:RETURN
1360 BC=2:WC=BC:N1=4
1370 FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 9
   :A(I,J)=0:NEXT J,I:A(4,4)=W
   :A(5,5)=W:A(4,5)=B:A(5,4)=B
1380 Z=0:F2=1:S2=0:S4=0:S5=0:SM=826
   :RETURN
1390 PRINT"(CLR,CRSR HOJRE3)REPLAY"S
   PC(21)"REPLAY":P=3:FOR D=826 TO S
   N-1:GOSUB 700:L=PEEK(D)
1400 I=1+(L AND 56)/8:J=1+(L AND 7)
   :T1=B:T2=W:IF L AND 128 THEN T1=W
   :T2=B
1410 IF(L AND 64)=0 THEN 1440
1420 PRINT D$E$:PRINT E$:PRINT E$
   :PRINT D$"(CRSR NED)"N$(T1+1)"(RV
   S OFF,SPACE)FORSPILDER ET TRAEK"
1430 FOR L=1 TO 2000:NEXT:GOTO 1450
1440 GOSUB 1150
1450 NEXT:IF AQ>1 THEN 1390
1460 GOTO 700
1470 RETURN:F1=0:PRINT
   :PRINT"ONSKER DU FORKLARING ? ";
   :GOSUB 820
1480 IF X$="N"THEN PRINT"(RVS ON)NEJ"
   :RETURN
1490 IF X$<>"J"THEN GOSUB 820
   :GOTO 1480
1500 PRINT"(RVS ON)JA"
1510 PRINT"(HOME2,CLR)",,"■"
1520 PRINT O$:PRINT"(CRSR NED)SPILLE
   S OVER 8 X 8 FELTER."
1530 PRINT"RAEKKERNE ER(CRSR HOJRE)N
   UMMERERET FRA (RVS ON)1(RVS OFF,
   SPACE)TIL (RVS ON)8(RVS OFF)
1535 PRINT"OG SOJLERNE FRA (RVS ON)A
   (RVS OFF,SPACE)TIL (RVS ON)H(RVS
   OFF).
1540 PRINT"(CRSR NED)IDEEN MED SPILL
   ET ER AT FORANDRE SAA
1550 PRINT"MANGE AF MODSTANDERENS BR
   IKKER SOM
1560 PRINT"MULIGT. DETTE SKER VED AT
    MAN PLACERER"
1570 PRINT"SIN BRIK SAA EN VANDRET,
    LODRET, ELLER"
1580 PRINT"DIAGONAL LINJE AF MODSPIL
   LERENS BRIKKER
1590 PRINT"BLIVER OMRINGET."
1600 PRINT"(CRSR NED,SPACE3)───┼───┼
   ───┼───┼───┼───"
1610 PRINT"        | (GUL)*(SORT,
   SPACE)| (GUL)*(SORT,
   SPACE)| (GUL)*(SORT,
   SPACE)| (GUL)*(SORT,
   SPACE)| (HVID)●(SORT)"
1620 PRINT"    ───┼───┼───┼───┼───┼───
1630 GOTO 1660
1640 PRINT"(CRSR NED2)F.EKS
   : HVID FORANDRER STAR,
1650 PRINT"OG FAAR 4 AF STAR'S BRIKK
   ER.":GOTO 1740
1660 PRINT"(CRSR NED2,RVS ON,
   GRON)TAST <RETURN>(SORT,
   CRSR NED3)"
1670 PRINT"(CRSR OP8,CRSR HOJRE4)";
1680 FOR L=1 TO 10:GET A$:NEXT
1690 PRINT"(HVID)●(CRSR VENSTRE)";
   :FOR L=1 TO 200:NEXT
1700 PRINT" (CRSR VENSTRE)";
   :FOR L=1 TO 200:NEXT
1710 GET X$:IF X$=""THEN 1690
1720 PRINT"●(SORT,SPACE)| (HVID)●(SO
   RT,SPACE)| (HVID)●(SORT,
   SPACE)| (HVID)●(SORT,SPACE)|(HVID,
   SPACE)●(CRSR NED,SORT)"
1730 GOTO 1640
1740 PRINT"DU TRAEKKER SAALEDES
   :          (CRSR NED)"
1750 PRINT"ET NUMMER  (RVS ON)1(RVS
   OFF)-(RVS ON)8(RVS OFF,
   SPACE)FOR RAEKKEN
1760 PRINT"ET BOGSTAV (RVS ON)A(RVS
   OFF)-(RVS ON)H(RVS OFF,
   SPACE)FOR SOJLEN.
1770 PRINT"(CRSR NED,HVID)NB
   : DU SKAL FORANDRE MINDST EN
1780 PRINT"BRIK PR. OMGANG,
    HVIS DET ER MULIGT.
1790 PRINT"(CRSR NED)HVIS IKKE,
    SAA FORPILD DIT TRAEK
1800 PRINT"VED AT TASTE (RVS ON)O(RV
   S OFF,SPACE,RVS ON)A(RVS OFF).(SO
   RT)"
1810 PRINT"(CRSR NED2,RVS ON,
   GRON)TAST <RETURN> FOR SPIL(SORT,
   CRSR NED3)
1820 FOR L=1 TO 10:GET A$:NEXT
1830 GET X$:IF X$=""THEN 1830
1840 PRINT"(HOME2,CLR)":RETURN
1850 RETURN
1860 DATA 0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,0,-1,1,
   -1,1,0,1,1
1870 FOR L=1 TO 1000:NEXT:RETURN
2000 REM
3100 RESTORE:RETURN
4010 FOR LY=54272 TO 54296:POKE LY,0
   :NEXT
4020 FOR OO=1 TO S1*AQ:POKE 54296,15
   :POKE 54277,7:POKE 54278,133
4030 POKE 54273,17:POKE 54272,37
   :POKE 54276,17
4040 FOR LY=1 TO 250:NEXT
   :POKE 54276,32:FOR LY=1 TO 50
   :NEXT LY,OO
4050 FOR LY=15 TO 0 STEP-1
   :POKE 54296,LY:NEXT
4060 RETURN
```

Spectrum

Las Vegas



Enarmede tyveknægte pr. computer er populære, for så mister man ikke ægte cash. Her er en af de bedste enarmede, der nogensinde er lavet til Spectrum. Navnet er "Las Vegas" og for at få hjulet til at køre, skal du trykke ENTER.

Hvis "Hold" lyser, kan du enten trykke S og dermed tage chancen for at fordoble. Eller du kan trykke F for at fortsætte. hvis "Sats Nu" lyser, kan du styre hjulene med henholdsvis "9" og "0". Samtidig skal du trykke på tallene 1, 2 eller 3, alt afhængig af hvilket hjul, du vil dreje. Den økonomiske side af sagen er denne - du starter med 5 dollar i din besiddelse. Computeren bestemmer nu tilfældigt, hvor meget du satser fra gang til gang. I "Sats Nu"-mode koster det 10 cents for hvert ryk, du laver. Og alt afhængigt af, hvor meget computeren har satset for dig, har du råd til at få rykket dine hjul mere eller mindre.

```
  1 REM G=graphicsmode
         = G a           = G b
         = G c           = G d
         = G e           = G f
         = G g           = G h
         = G i           = G j
         = G k           = G l
   2 REM  = G m          = G n
          = G o          = G p
          = G q          = G r
          = G s          = G t
          = G u
   3 RANDOMIZE : GO SUB 9000: GO
 TO 10
   5 IF INKEY$="" THEN BORDER 4:
 BORDER 2: BORDER 4: BORDER 5: B
ORDER 6: BORDER 3: BORDER 1: BOR
DER 6: BORDER 5: BORDER 4: GO TO
 5
  10 RANDOMIZE : BRIGHT 1: BORDE
R 0: PAPER 0: INK 7: CLS
  11 PRINT AT 12,9; INK 2;"HOLD
 VED  LYS": PLOT 71,71: DRAW 0,9
: DRAW 113,0: DRAW 0,-9: DRAW -1
13,0
  20 PRINT AT 1,8; INK 1;"



  21 PRINT AT 1,25; INK 5;"SATSE
R";AT 2,26;"    ";AT 3,26;"    "
;AT 4,26;"    "
  22 PRINT AT 5,25; INK 4;"PENGE
"
```

```
  23 PRINT AT 9,10; INK 7;"████████████"
  24 PLOT 7,168: DRAW 41,0: DRAW 0,-9: DRAW -8,0: DRAW 0,-8: DRAW -25,0: DRAW 0,8: DRAW -8,0: DRAW 0,8
  25 PRINT AT 5,9; INK 4;"▶  ◀";AT 5,14;"▶  ◀";AT 5,19;"▶  ◀"
  26 LET sats=0: GO SUB 6000
  27 LET pen=5
  28 PLOT 190,37: DRAW 0,-32: DRAW 5,-5,1: DRAW 50,0: DRAW 5,5,1: DRAW 0,32: DRAW -5,5,1: DRAW -50,0: DRAW -5,-5,1
  29 INK 2: FOR n=15 TO 5 STEP -1: PLOT 190,n: DRAW 60,0: NEXT n: PLOT 191,4: DRAW 58,0: PLOT 192,4: DRAW 56,0: PLOT 193,3: DRAW 54,0: PLOT 194,2: DRAW 52,0: PLOT 195,1: DRAW 50,0
  30 OVER 1: PLOT 195,0: DRAW 3,14,.5: PLOT 245,0: DRAW -3,14,-.5: OVER 0: INK 7
  33 DIM a(12): DIM b(12): DIM c(12): DIM a$(12,2): DIM b$(12,2): DIM c$(12,2): DIM e$(8,2)
  36 PLOT 27*8,104: DRAW 24,0,1: DRAW 0,-7: DRAW -24,0: DRAW 0,7
  37 INK 2: PRINT AT 6,0;"DOBBELT";AT 7,0;"INGENT.": PLOT 0,128: DRAW 57,0: DRAW 0,-17: DRAW -57,0: DRAW 0,17
  38 INK 7
  40 LET e$(1)="BAR": LET e$(2)="": LET e$(3)="▲": LET e$(4)="": LET e$(5)="DPM": LET e$(6)="": LET e$(7)="": LET e$(8)=""
  50 RESTORE 50: DATA 3,5,7,8,2,1,4,6,3,2,3,5,6,3,7,3,4,4,2,5,6,4,6,3: FOR n=1 TO 12: READ a: LET a$(n)=e$(a): NEXT n: FOR n=1 TO 12: READ a(n): NEXT n
  60 RESTORE 60: DATA 2,7,3,1,6,8,5,4,5,6,7,8,4,7,6,4,5,3,3,2,3,5,7,3: FOR n=1 TO 12: READ a: LET b$(n)=e$(a): NEXT n: FOR n=1 TO 12: READ b(n): NEXT n
  70 RESTORE 70: DATA 4,7,3,8,1,2,5,6,4,5,8,3,2,7,6,3,4,4,3,5,2,3,3,6: FOR n=1 TO 12: READ a: LET c$(n)=e$(a): NEXT n: FOR n=1 TO 12: READ c(n): NEXT n
  80 LET g=0: LET h=0: LET i=0
 110 IF g=1 THEN LET g=0: PAUSE 5: GO TO 150
 120 LET x=INT (RND*12)+1: PRINT AT 5,10; INK a(x);a$(x): IF x=1 THEN PRINT AT 3,10; INK a(12);a$(12): GO TO 140
 130 IF x=1 THEN PRINT AT 3,10; INK a(12);a$(12): GO TO 140
 135 PRINT AT 3,10; INK a(x-1);a$(x-1)
 140 IF x=12 THEN PRINT AT 7,10; INK a(1);a$(1): GO TO 150
 145 PRINT AT 7,10; INK a(x+1);a$(x+1)
 150 BEEP .01,0: IF h=1 THEN LET h=0: PAUSE 5: GO TO 190
 160 LET y=INT (RND*12)+1: PRINT AT 5,15; INK b(y);b$(y)
 170 IF y=1 THEN PRINT AT 3,15; INK b(12);b$(12): GO TO 180
 175 PRINT AT 3,15; INK b(y-1);b$(y-1)
 180 IF y=12 THEN PRINT AT 7,15; INK b(1);b$(1): GO TO 190
 185 PRINT AT 7,15; INK b(y+1);b$(y+1)
 190 BEEP .01,4: IF i=1 THEN LET i=0: GO TO 230
 200 LET z=INT (RND*12)+1: PRINT AT 5,20; INK c(z);c$(z)
 210 IF z=1 THEN PRINT AT 3,20; INK c(12);c$(12): GO TO 220
 215 PRINT AT 3,20; INK c(z-1);c$(z-1)
 220 IF z=12 THEN PRINT AT 7,20; INK c(1);c$(1): GO TO 230
 225 PRINT AT 7,20; INK c(z+1);c$(z+1)
 230 LET sats=INT (RND*9)+1: PRINT AT 3,28; INK 4;sats
 235 BEEP .01,8: PRINT AT 10,9;"                "
 236 LET pen=pen-.1: LET pen=pen*10: LET pen=INT pen: LET pen=pen/10
 237 PRINT AT 6,25;"$";pen;"  "
 240 IF a$(x)=b$(y) AND a$(x)=c$(z) THEN GO TO 5000
 250 IF a$(x)=b$(y) THEN GO TO 5200
 260 IF b$(y)=c$(z) THEN GO TO 5400
 270 IF INT (RND*20)>2 THEN GO TO 380
 280 BEEP .02,0: BEEP .02,4: BEEP .02,8: BEEP .02,12: BEEP .02,8: BEEP .02,4: BEEP .02,0
 290 PRINT AT 12,9; INK 6; PAPER 2;"HOLD  VED  LYS"
 300 IF INKEY$="1" THEN LET g=1: PRINT AT 10,9;"HOLD": BEEP .02,2: PAUSE 40
 310 IF INKEY$="2" THEN PRINT AT 10,14;"HOLD": LET h=1: BEEP .02,4: PAUSE 40
 320 IF INKEY$="3" THEN PRINT AT 10,19;"HOLD": LET i=1: BEEP .02,5: PAUSE 40
 330 IF INKEY$="f" THEN BEEP .02,0: LET g=0: LET h=0: LET i=0: PRINT AT 10,9;"             "
 340 IF IN 49150<>255 THEN PRINT AT 12,9; INK 2;"HOLD  VED  LYS": GO TO 100
 350 GO TO 300
 380 IF INT (RND*20)>1 THEN GO TO 700
 390 LET nu=-1: BEEP .02,0: BEEP .02,-4: BEEP .02,0: BEEP .02,4: BEEP .02,0: BEEP .02,4: BEEP .02,7: BEEP .02,4: BEEP .02,7: BEEP .02,12
 395 PRINT AT 1,1; FLASH 1; INK 5;"SATS ";AT 2,2;"NU ": PAUSE 40
 400 LET r$=INKEY$
 405 IF r$="9" THEN LET nu=1
 410 IF r$="0" THEN LET nu=-1
 420 IF nu=1 THEN PRINT AT 9,10; INK 1; PAPER 7;"▲▲   ▲▲   ▲▲": BEEP .01,4: PAUSE 5: PRINT AT 9,10; PAPER 7;"            "
 430 IF nu=-1 THEN PRINT AT 9,10; INK 1; PAPER 7;"▼▼   ▼▼   ▼▼": BEEP .01,0: PAUSE 5: PRINT AT 9,10; PAPER 7;"            "
 435 PRINT AT 3,28;sats
 440 IF r$="1" THEN LET x=x+nu: GO SUB 3000: LET r$=""
 450 IF r$="2" THEN LET y=y+nu: GO SUB 3080: LET r$=""
 460 IF r$="3" THEN LET z=z+nu: GO SUB 3160: LET r$=""
 480 GO TO 400
 700 IF pen<=0 THEN GO TO 8000
 705 PRINT AT 7,28; INK 6;"©": PRINT #0;AT 1,0;"TRYK ENTER FOR AT GAA VIDERE": PRINT AT 6,25;"$";pen;"  ": IF INKEY$="" THEN GO TO 700
 710 PRINT AT 7,28;" ";AT 8,28; INK 6;"©": PAUSE 2: PRINT AT 8,28;" ": PRINT #0;AT 1,0;"                             ": PRINT AT 8,28;" ": BEEP .02,10: GO TO 100
3000 IF x>12 THEN LET x=1
3010 IF x<1 THEN LET x=12
3015 LET sats=sats-1: PRINT AT 3,28;sats
3020 PRINT AT 5,10; INK a(x);a$(x)
3030 IF x=1 THEN PRINT AT 3,10; INK a(12);a$(12): GO TO 3040
3035 PRINT AT 3,10; INK a(x-1);a$(x-1)
3040 IF x=12 THEN PRINT AT 7,10; INK a(1);a$(1): GO TO 3046
3045 PRINT AT 7,10; INK a(x+1);a$(x+1)
3046 IF a$(x)=b$(y) AND b$(y)=c$(z) THEN PRINT AT 1,1;"      ";AT 2,2;"    ": GO TO 5000
3047 IF a$(x)=b$(y) THEN PRINT AT 1,1;"      ";AT 2,2;"    ": GO TO 5200
3048 IF b$(y)=c$(z) THEN PRINT AT 1,1;"      ";AT 2,2;"    ": GO TO 5400
3050 IF sats=0 THEN FOR n=20 TO 1 STEP -1: BEEP .01,n: NEXT n: PRINT AT 1,1;"      ";AT 2,2;"    ": GO TO 700
3055 BEEP .05,8: RETURN
3080 IF y>12 THEN LET y=1
3090 IF y<1 THEN LET y=12
3095 LET sats=sats-1: PRINT AT 3,28;sats
3100 PRINT AT 5,15; INK b(y);b$(y)
3110 IF y=1 THEN PRINT AT 3,15; INK b(11+y);b$(11+y): GO TO 3120
```

```
3115 PRINT AT 3,15; INK b(y-1);b
$(y-1)
3120 IF y=12 THEN PRINT AT 7,15;
 INK b(y-11);b$(y-11): GO TO 312
5
3125 PRINT AT 7,15; INK b(y+1);b
$(y+1)
3126 IF a$(x)=b$(y) AND a$(x)=c$
(z) THEN PRINT AT 1,1;"      ";AT
 2,2;"   ": GO TO 5000
3127 IF a$(x)=b$(y) THEN PRINT A
T 1,1;"      ";AT 2,2;"   ": GO T
O 5200
3128 IF b$(y)=c$(z) THEN PRINT A
T 1,1;"      ";AT 2,2;"   ": GO T
O 5400
3130 IF sats=0 THEN FOR n=20 TO
1 STEP -1: BEEP .01,n: NEXT n: P
RINT AT 1,1;"      ";AT 2,2;"    "
: GO TO 700
3140 BEEP .05,4: RETURN
3160 IF z>12 THEN LET z=1
3170 IF z<1 THEN LET z=12
3175 LET sats=sats-1: PRINT AT 3
,28;sats
3180 PRINT AT 5,20; INK c(z);c$(
z)
3190 IF z=1 THEN PRINT AT 3,20;
INK c(12);c$(12): GO TO 3200
3195 PRINT AT 3,20; INK c(z-1);c
$(z-1)
3200 IF z=12 THEN PRINT AT 7,20;
 INK c(1);c$(1): GO TO 3206
3205 PRINT AT 7,20; INK c(z+1);c
$(z+1)
3206 IF a$(x)=b$(y) AND a$(x)=c$
(z) THEN PRINT AT 1,1;"      ";AT
 2,2;"   ": GO TO 5000
3207 IF a$(x)=b$(y) THEN PRINT A
T 1,1;"      ";AT 2,2;"   ": GO T
O 5200
3208 IF b$(y)=c$(z) THEN PRINT A
T 1,1;"      ";AT 2,2;"   ": GO T
O 5400
3210 IF sats=0 THEN FOR n=20 TO
1 STEP -2: BEEP .01,n: NEXT n: P
RINT AT 1,1;"      ";AT 2,2;"    "
: GO TO 700
3220 BEEP .05,0: RETURN
5000 FOR n=1 TO 4: PAUSE 3: PRIN
T AT 5,10; OVER 1; INK a(x);a$(x
);AT 5,15; INK b(y);b$(y);AT 5,2
0; INK c(z);c$(z): PAUSE 3: NEXT
 n
5020 IF a$(x)="BAR" THEN LET win=
1: GO SUB 5100
5030 IF a$(x)="♦" OR a$(x)="⚐"
 THEN LET win=.8
5040 IF a$(x)="♣" OR a$(x)="♠"
 THEN LET win=.6
5050 IF a$(x)="♧" OR a$(x)="▤"
 OR a$(x)="⟵" THEN LET win=.4
5060 GO SUB 7000
5100 FOR m=1 TO 4: FOR n=1 TO 7:
 PRINT AT 5,10; INK n;"BAR";AT 5,
15;"BAR";AT 5,20;"BAR": NEXT n: NE
XT m: PAUSE 40
5110 FOR n=1 TO 6: FOR m=1 TO 6:
 BEEP .02,n*m: NEXT m: NEXT n: R
ETURN
5200 FOR n=1 TO 4: PAUSE 3: PRIN
T AT 5,10; OVER 1; INK a(x);a$(x
);AT 5,15; INK b(y);b$(y): PAUSE
 3: NEXT n
5220 IF a$(x)="BAR" THEN LET win=
.4
5230 IF a$(x)="♦" OR a$(x)="⚐"
 THEN LET win=.3
5240 IF a$(x)="♣" OR a$(x)="♠"
 THEN LET win=.2
5250 IF a$(x)="▤" OR a$(x)="♧"
 OR a$(x)="⟵" THEN LET win=.1
5260 GO TO 7000
5400 FOR n=1 TO 4: PAUSE 3: PRIN
T AT 5,15; OVER 1; INK b(y);b$(y
);AT 5,20; INK c(z);c$(z): PAUSE
 3: NEXT n
5420 IF b$(y)="BAR" THEN LET win=
.4
5430 IF b$(y)="♦" OR b$(y)="⚐"
 THEN LET win=.3
5440 IF b$(y)="♣" OR b$(y)="♠"
 THEN LET win=.2
5450 IF b$(y)="▤" OR b$(y)="♧"
 OR b$(y)="⟵" THEN LET win=.1
5460 GO TO 7000
6000 PRINT AT 14,2; INK 4;"BARBARBAR
: $1"
6010 PRINT AT 14,13; INK 5;"♦ ♦
♦:80c"
6020 PRINT AT 16,2; INK 3;"⚐⚐⚐
:60c"
6030 PRINT AT 16,13; INK 6;"♣ ♣
♣:60c"
6040 PRINT AT 18,2; INK 4;"♠ ♠ ♠
:60c"
6050 PRINT AT 18,13; INK 2;"♧ ♧
♧:40c"
6060 PRINT AT 20,2; INK 3;"▤▤▤
:40c"
6070 PRINT AT 20,13;"⟵⟵⟵:40c"
6080 RETURN
7000 PRINT AT 7,0; PAPER 2; INK
7; OVER 1;"        ";AT 6,0; OVER
0; PAPER 0; INK 2;"DOBBELT"
7005 BEEP .01,4
7010 IF INKEY$="f" THEN PRINT AT
 9,0;"     ";AT 10,0;"     ": LET P
en=pen+win: GO TO 7500
7020 IF INKEY$="s" THEN GO TO 74
00
7025 PAUSE 1
7030 PRINT AT 7,0; OVER 0; PAPER
 0; INK 2;"INGENT.";AT 6,0; OVER
1; PAPER 2; INK 7;"       "
7035 BEEP .01,0
7040 IF INKEY$="f" THEN PRINT AT
 9,0;"     ";AT 10,0;"     ": LET P
en=pen+win: PAUSE 40: GO TO 7500
7050 IF INKEY$="s" THEN GO TO 76
00
7055 PAUSE 1
7060 GO TO 7000
7400 FOR n=1 TO 5: BEEP .02,-4:
NEXT n: PRINT AT 9,0;"     ";AT 10
,0;"     ": GO TO 700
7500 BEEP .4,0: BEEP .1,0: PRINT
 AT 9,0;"     ";AT 10,0;"     "
7510 RESTORE 7520: FOR n=1 TO 7:
 READ i$,j$,k$: PRINT AT 17,25;
INK 6;i$;AT 18,25;j$;AT 19,25;k$
: PAUSE 2: NEXT n
7520 DATA "  ●  ","   ","   ","
 ","●● ●●"," ●● ●"," ● ","   ",
"● ●●","●● ●●"," ●● ●"," ","
 "," ● ●●","●● ●●",","," ",
"," ",","●●●",""
7530 GO TO 700
7600 FOR n=1 TO 3: BEEP .02,10:
NEXT n: LET win=win*2: PRINT AT
9,0; INK 6;"VIN";AT 10,0;win: GO
 TO 7000
8010 PRINT AT 5,10; INK 6;"TRYK
EN TAST"
8050 GO SUB 5
9000 BRIGHT 0: INK 9: GO SUB 930
0: CLS : PRINT "Vent et oejeblik
 mens jeg        definerer nogle
tegn": RESTORE 9000: DATA 255,12
8,187,170,187,170,186,255,255,1,
185,165,185,165,165,255
9010 DATA 6,3,13,31,31,15,6,0
,0,176,248,248,248,240,96
9015 DATA 3,2,3,7,15,31,31,0,128
,128,128,192,224,240,240,96
9020 DATA 0,3,5,9,16,56,126,56,0
,128,224,48,128,192,224,192
9025 DATA 255,128,247,149,151,22
8,128,255,255,1,61,85,69,69,1,25
5
9030 DATA 1,3,7,15,15,7,3,1,128,
192,160,208,208,224,192,128
9035 DATA 0,16,32,127,32,16,0,0,
0,10,20,248,20,10,0,0
9040 DATA 127,2,15,51,70,63,5,63
,240,0,129,254,128,0,0,192
9045 DATA 16,16,56,56,124,124,25
4,0,0,127,62,62,28,28,8,8
9046 DATA 56,124,162,170,162,124
,56,0
9050 FOR n=USR "▤" TO USR "●"+7:
 READ a: POKE n,a: NEXT n
9060 RESTORE 9060: DATA 0,128,19
2,224,240,224,192,128,0,1,3,7,15
,7,3,1
9070 FOR n=USR "▶" TO USR "◀"+7:
 READ a: POKE n,a: NEXT n
9100 PAPER 0: RETURN
9300 BORDER 2: PAPER 2: INK 6: C
LS
9310 PRINT "     VELKOMMEN TIL LA
S-VEGAS"
9320 PRINT '''"Dette spil simule
rer den nok saakendte en-armede
tyveknaegt"
9330 PRINT '"Spillet betjenes sa
aledes:"
9340 PRINT "For at faa hjulet ti
l at koere      skal du trykke 'ENTE
R'              Hvis 'HOLD' lyser ka
n du holde      med 1,2 og 3"
9350 PRINT "Hvis 'DOBBELT' lyser
 kan du         enten trykke 's' og
 dermed tagechansen for at fordo
ble, eller      du kan trykke 'f' fo
r at            fortsaette"
9360 PRINT "Hvis 'SATS NU' lyser
 kan du         styre hjulene med 9
9370 PRINT '"God spille-lyst                            T
ommy Andersen"
9400 PAUSE 0: RETURN
9900 REM SAVE "Las-Vegas" LINE 0
: PAUSE 0: VERIFY "Las-Vegas"
```

Commodore 64

Synthesizer



COMMODORE

OPLYSNING TIL UDLISTNINGERNE

Når du ser	Betyder det	Du trykker
(CLR)	Screen clear	SHIFT CLR/HOME
(HOME)	Home cursor	CLR/HOME
(CRSR NED)	Cursor ned	CRSR OP/NED
(CRST OP)	Cursor op	SHIFT CRSR OP/NED
(CRSR HØJRE)	Cursor højre	CRSR HØJRE/VENSTRE
(CRSR VENSTRE)	Cursor venstre	SHIFT CRSR HØJRE/VENSTRE
(DEL)	Delete tilbage	INST/DEL
(INST)	Insert	SHIFT INST/DEL
(RETURN)	Return	SHIFT RETURN
(SPACE)	Space	SPACE
(RCS ON)	Reverse on	CTRL 9
(RVS OFF)	Reverse off	CTRL 0
(SORT)	Sort	CTRL 1
(HVID)	Hvid	CTRL 2
(RØD)	Rød	CTRL 3
(CYAN)	Cyan	CTRL 4
(LILLA)	Lilla	CTRL 5
(GRØN)	Grøn	CTRL 6
(BLAA)	Blå	CTRL 7
(GUL)	Gul	CTRL 8
(ORANGE)	Orange	COMMODORE 1
(BRUN)	Brun	COMMODORE 2
(L.RØD)	Lyserød	COMMODORE 3
(GRAA1)	Grå 1	COMMODORE 4
(GRAA2)	Grå 2	COMMODORE 2
(L.GRØN)	Lysegrøn	COMMODORE 6
(L.BLAA)	Lyseblå	COMMODORE 7
(GRAA3)	Grå 3	COMMODORE 8
(F1)	Funktionstast 1	F1
(F2)	Funktionstast 2	F2
(F3)	Funktionstast 3	F3
(F4)	Funktionstast 4	F4
(F5)	Funktionstast 5	F5
(F6)	Funktionstast 6	F6
(F7)	Funktionstast 7	F7
(F8)	Funktionstast 8	F8

"Synthesizer" ændrer din C-64 til noget nær en sej Roland synth. Du får et hav af muligheder, når du vil lave den TYKKE lyd. Hvad siger du f.eks. til:

Waveform: Noise, Pulse, SAW-toothe og TRIangle.
Synchronisation: Yes/No.
Modulation rate: 0-255.
Attack: 0-15.
Decay: 0-15.
Sustain: 0-15.
Release: 0-15.
Band Pass filter: Y/N.
High Pass filter: Y/N.
Low Pass filter: Y/N.
Filter cut off frequency: 0-255.
Filter resonance: 0-15.
Octaves: Y/N.
Volume: 0-15.

Svar på alle spørgsmålene og Jean Michel Jarre kan godt gå hjem og putte sig...

```
100 CLR:PRINT"(CLR)":GOSUB 670
110 S=54272:FOR L=0 TO 24:POKE S+L,0
    :NEXT
120 INPUT"WAVEFORM";WV$
130 IF WV$="NOISE"THEN WH-128
    :GOTO 170
140 IF WV$="PULSE"THEN WH-64:GOTO 170
150 IF WV$="SAW"THEN WH=32:GOTO 170
160 IF WV$="TRI"THEN WH=16
170 IF WV$<>"PULSE"THEN 200
180 INPUT"PULSE WIDTH (0-4095)";PW
190 IF PW<0 OR PW>4095 THEN PRINT"OU
   T OF RANGE":GOTO 180
200 IF WV$="NOISE"OR WV$="PULSE"OR W
   V$="SAW"OR WV$="TRI"THEN GOTO 220
210 PRINT"SORRY....NOT AVAILABLE"
    :GOTO 120
220 IF WV$<>"TRI"THEN 250
230 INPUT"RING MODULATION (Y/N)";RM$
```

```
240 IF RM$="Y"THEN WL=WL+4
250 INPUT"SYNCHRONISATION (Y/N)";SY$
260 IF SY$="Y"THEN WL=WL+2
270 IF WL>0 THEN INPUT"MONDULATION R
   ATE (0-255)";MR
280 IF MR<0 OR MR>255 THEN PRINT"OUT
    OF RANGE":GOTO 270
290 INPUT"ATTACK   (0-15)";AT
300 IF AT<0 OR AT>15 THEN PRINT"OUT
   OF RANGE":GOTO 290
310 INPUT"DECAY     (0-15)";DE
320 IF DE<0 OR DE>15 THEN PRINT"OUT
   OF RANGE":GOTO 310
330 INPUT"SUSTAIN  (0-15)";SU
340 IF SU<0 OR SU>15 THEN PRINT"OUT
   OF RANGE":GOTO 330
350 INPUT"RELEASE  (0-15)";RE
360 IF RE<0 OR RE>15 THEN PRINT"OUT
   OF RANGE":GOTO 350
370 AD=AT*16+DE:SR=SU*16+RE
380 INPUT"BAND PASS FILTER (Y/N)";BP$
390 IF BP$="Y"THEN VOL=VOL+32
400 INPUT"HIGH PASS FILTER (Y/N)";HP$
410 IF HP$="Y"THEN VOL=VOL+64
420 INPUT" LOW PASS FILTER (Y/N)";LP$
430 IF LP$="Y"THEN VOL=VOL+16
440 IF VOL=0 THEN 500
450 INPUT"FILTER CUT-OFF FREQUENCY (
   0-255)";FF
460 IF FF<0 OR FF>255 THEN PRINT"OUT
    OF RANGE":GOTO 450
470 INPUT"FILTER RESONANCE (0-15)";FR
480 IF FR<0 OR FR>15 THEN PRINT"OUT
   OF RANGE":GOTO 470
490 FR=FR*16+3
500 INPUT"OCTAVER (Y/N)";O$
   :IF O$="Y"THEN O=1:GOTO 520
510 O=0
520 INPUT"VOLUME (0-15)";V
530 IF V<0 OR V>15 THEN PRINT"OUT OF
    RANGE":GOTO 520
540 VOL=VOL+V
550 PRINT"PRESS ANY KEY TO PLAY"
560 IF PEEK(197)=64 THEN 560
570 PRINT"(CRSR NED2)PRESS RUN/STOP-
   RESTORE TO STOP"
580 GOSUB 600
590 RUN
600 POKE S+2,PW AND 255
   :POKE S+3,INT(PW/256):POKE S+5,AD
   :POKE S+6,SR
610 POKE 53046,WH+WL+1
620 POKE S+22,FF:POKE S+23,FR
   :POKE S+24,VOL:
630 POKE 53047,MR:POKE 53048,O
640 IF O=1 THEN POKE S+12,AD
   :POKE S+13,SR:POKE S+9,PW AND 255
   :POKE S+10,INT(PW/256)
650 SYS 49152
660 RETURN
670 PRINT"(CLR)":POKE 53280,11
   :POKE 53281,12:POKE 646,11
680 PRINT"(HOME,CRSR NED7)"
690 PRINT"      ●●●  ●   ● ●   ● ●●●
    ●● ●   ●"
700 PRINT"     ●   ●  ● ●  ●●  ●   ●
       ●   ●"
710 PRINT"     ●       ●   ●●  ●   ●
       ●   ●"
720 PRINT"     ●       ●   ● ● ●   ●
       ●   ●"
730 PRINT"      ●●●    ●   ● ● ●   ●
       ●●●●●"
740 PRINT"         ●   ●   ●  ●●   ●
       ●   ●"
750 PRINT"         ●   ●   ●  ●●   ●
       ●   ●"
760 PRINT"     ●   ●   ●   ●   ●   ●
       ●   ●"
770 PRINT"      ●●●    ●   ●   ●   ●
       ●   ●"
780 PRINT"(CRSR NED3)"
790 GOSUB 830
800 PRINT"(CRSR OP,CRSR HØJRE6,
   RVS ON)PRESS SPACE BAR TO CONTINU
   E"
810 IF PEEK(197)<>60 THEN 810
820 PRINT"(CLR,CRSR NED3)":RETURN
830 FOR R=49152 TO 49367:READ D
   :POKE R,D:NEXT:RETURN
840 DATA 216,24,165,197,201,64,240,
   250,32,162,192,32,50,192,76,2,192
850 DATA 162,0,221,111,192,240,6,232,
   224,17,208,246,96,141,51,207,138
860 DATA 10,170,189,128,192,141,53,
   207,232,189,128,192,141,52,207,96,
   173
870 DATA 52,207,141,0,212,109,55,207,
   141,14,212,173,53,207,141,1,212
880 DATA 105,0,141,15,212,172,54,207,
   140,4,212,32,193,192,165,197,201
890 DATA 64,240,11,205,51,207,240,
   245,32,162,192,76,50,192,173,54,
   207
900 DATA 41,254,141,4,212,141,11,212,
   96,12,13,23,18,20,31,26,28
910 DATA 29,39,34,36,47,42,44,45,55,
   2,48,2,86,2,122,2,158
920 DATA 2,191,2,240,3,25,3,72,3
930 DATA 126,3,181,3,235,4,36,4,96,4,
   172,4,244,5,60,5,130
940 DATA 32,17,192,174,141,2,240,22,
   24,173,52,207,109,52,207,141,52
950 DATA 207,173,53,207,109,53,207,
   141,53,207,202,208,234,96,173,56,
   207
960 DATA 240,250,173,53,207,74,141,8,
   212,173,52,207,106,141,7,212,140
```

På besøg hos Europas største spildistributør:

Her er spillepa



Hos Centresoft i England tjener man penge. Firmaet ejes af samme holdingselskab, der også har US Gold, Gremlin Graphics, Ocean, Imagine med mere. Og det er ingen hemmelighed, at der tjenes penge.

radiset

Chancerne er store for, at du sandsynligvis aldrig har hørt om navnet Centresoft. Men faktisk står firmaet bag langt hovedparten af al spildistribution i Europa. SOFT kiggede indenfor...



Et kig ind i lagerhallen, der er større end en fodboldbane. Her er spil, spil og atter spil fra gulv til loft.

Europas største spildistributør er ukendt for de fleste. Men det er via disse kontorer, at du får dine daglige spil.

Der holder et par Porscher udenfor, en helt hvid BMW, en åben Jaguar og en nydeligt henslængt Rover. Men det er bare det mindste af det hele hos Centresoft, Europas ubetingede konge indenfor spildistribution.

Firmaet ligger i Birmingham i England og her er det ingen hemmelighed, at der tjenes penge. Luksus er der nemlig nok af, for spil er "big business".

Centresoft er en del af det store holdingselskab, der blandt andet også udgør US Gold, GO, Imagine, Ocean, Gremlin Graphics og lidt andet dillerdaller indenfor spilverdenenes største navne. Det hele ejes af den samme, og hver dag sørger Centresoft for at tusindvis af spil bliver distribueret til steder overalt på kloden.

Selve firmaet er mere hightech end selv de fleste datafabrikker. På hvert eneste skrivebord står en datamat, lageret er computerstyret, alle breve SKAL skrives på tekstbehandlingen og al intern post foregår via modem fra PC til PC.

Men det er vi nødt til, siger Richard Tidsall, US Gold/Centresoft.

At distribuere spil er en forretning, hvor man hele tiden skal være up-to-date med sit lager. For få spil på lager betyder, at vi ikke kan opfylde ordrerne, og det mister vi både penge og måske også kunder på.

Richard ryster på hovedet. Det er helt klart, at den går i hvert fald ikke.

Men har vi derimod alt for mange spil på lager, er det heller ikke helt godt. Så risikerer vi at brænde inde med dem og skulle sælge dem til underpris for bare at komme af med dem igen. Og det taber vi også penge på.

Centresoft er ubetinget Europas største, og man leverer til store forretningskæder ligesom man leverer til den helt lille forhandler langt nordpå i Skotland et sted. Der er ingen minimums-ordrer, så alle kan være med - et enkelt spil er det mindste, man kan bestille. Via eksport-afdelingen når Centresoft ud over hele Europa, lige fra Polen til Portugal og fra Århus til København. Alle ordrer er afsendt senest tre timer efter de er modtaget, og går alt som det skal, er spillene i Danmark i løbet af maksimalt tre dage. Bruger man fly, er leveringstiden næsten dag-til-dag.

Så husk på det, næste gang du er inde og hente et spil nede fra softwarehylden. Det kunne meget vel tænkes, at spillet har ligget i en lagerhal i England dagen før. En lagerhal, der er større end en fodboldbane og er eldorado for spillefreaks...

De opfandt et nyt spil og fik

6 AMIGA'ER TIL VINDERNE

Opfind et spil. Sådan lød beskeden til flere tusind danskere, der var med i Sparkk-konkurrencen om en flok Amiga'er...



Den første juni i år startede sommeren for alvor. Det var varmt i vejret, folk var tørstige, og valgte de at slukke for heden med en Sparkk-vand fra Tuborg, kunne de blive Amiga-vindere. Bag på etiketten var nemlig en konkurrence, der godt og godt lød "Opfind Sparkk-spillet". Og så var det ellers med at bruge fantasien...
Flere tusinde sendte ind, og det var de unge mellem 12 og 18. Mest drenge, selvom en enkelt pige også dukkede op hist og her.
Blandt forslagene var krigsspil, adventures og sågar strategispil, hvor det galdt om at køre en sodavandsfabrik i det vilde, vilde vesten. Og for dommerkomiteen (Tuborg, reklamebureauet og SOFT Magazine) var valget svært. Som præmierne var der nemlig en lækker Amiga 500 med det hele - farveskærm, joystick og spil - mens de ialt fem andenpladser hver måtte "nøjes" med en Amiga 500. Trøstepræmier var der også til 10 heldige: De fik hver en kasse Sparkk-vand. Og SOFT-teamets del af dommerholdet - Rasmus Kirkegård Kristiansen - måtte slukke tørten i en af kasserne flere gange undervejs. Det tog nemlig tid at nå bunden i postfars bunke!

Konkurrencen, der var bakket op af annoncering (bl. a i "COMputer") og hængeskilte overalt i landet, bragte ikke bare bånd og disketter ind. Mange havde også valgt at tegne og fortælle, og brevene med papir var der faktisk flest af. Det var altså ikke et krav, at man skulle have datamaskine for at spille med i legen.
Nej, det vi kiggede mest efter var originalitet, siger Tuborgs Poul Bernd.
Og det fandt vi. Det tør vist roligt siges. Danmark har et helt fantastisk talent af unge, håbefulde spil-designere...

Forslagene var mange blandt indsenderne af nye sodavandsspil. Her er en af de heldige Amigavindere...





Opfind et nyt spil og vind en af de ialt seks Amigaer. Det var beskeden til de flere tusinde, der denne sommer slukkede tørsten i en Sparkk.

TRYG LAVPRIS

TRYGHEDS-GARANTI

Ved alle køb hos BMP-DATA medfølger et trygheds-garantibevis, der giver dig følgende rettigheder:
1) 8 dages returret
2) 30 dages ombytningsret
3) Mindst 1 års garanti (på disketter ydes 5 års garanti!)
4) Gratis at få svar af vore teknikere på spørgsmål angående brugen af det erhvervede produkt.
Er du alligevel ikke tryg ved at handle pr. postordre, er du velkommen til at besøge vor butik, Lystrupvej 3, Gørløse. Aftal tid for demonstration eller kom i vores faste åbningstid kl. 15-18. Vi henviser også gerne til nærmeste forhandler på tlf. 02 27 81 00. Her oplyses også, om den ønskede vare er på lager.

LUXUS-PRINTER

64/128

Seikosha SP-180 VC

Professionel matrix-printer til Commodore 64/128 o.lign.
- Skrivehastighed: 100 tegn/sek. ved draft og 16 tegn/sek. ved NLQ
- 12 skrifttyper, alle med danske karakterer
- Imponerende flot højopløsningsskrift og grafik
- Både traktor- og valsefremføring
- Kan også skrive på almindeligt A4-papir
- Skriver grafik fra Final Cartridge, Doodle, Koalapainter osv.



SPAR 1000.-

- Rekvirer gratis skriftprøve!

1995.-

COPY 2000 (TM)

64/128

DEN ORIGINALE

- Det professionelle copyinterface
- Et fantastisk kopiværktøj
- Gør det legende let at kopiere programmer på bånd
- Kopierer via direkte, digital signaltransport fra en datasette til en anden
- Er i stand til at kopiere ethvert stykke software på bånd



148.-

NB! Fås også uden kabinet for kr. **99.-**

TURBO 2000



Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul

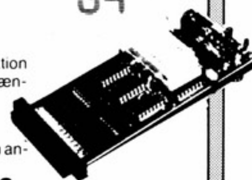
Indeholder bl.a.:
- 2 bånd-turboer: ABC-turbo og TURBO II
- Turbo til diskettestation, 6 gange hurtigere
- 19 sekunders formattering
- 3 fuldautomatiske kopiprogrammer
- Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
- Indbygget resetknap

64/128

Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret **298.-**

Lav dine egne moduler med Promark 64

64/128
- Brænder eprommer op til 64 kbytes (27512)
- Laver programmer på op til 248 blokke om til cartridge
- Med lækker up-date software
- Trinløs valgbar brændtid ned til 7 sek. for 8 kbytes



Her er kort sagt den første, heldige kombination af pris, kvalitet og features inden for eprombrændere!
Excl. TEXTOOL kr. **548.-**
Incl. TEXTOOL kr. **648.-**

Multicard 512 - universelt epromkort, der kan anvendes til eprommer med autostart fra 8 til 64 kbytes. **Fra kr. 98.-**

ACTION-REPLAY

DET STÆRKESTE KOPIMODUL!

Englænderne klappede, tyskerne savlede og amerikanerne jublede - nu er det din tur.
- Problemfri FREEZE-kopiering af op til 249 blokke
- Kompresser, der får kopien til at fylde mindre
- 2 diskturboer. Op til 25 gange hurtigere load
- Båndturbo, der fungerer ved sammenfletning
- Giver dig mulighed for at ændre teksten i programmer, bytte om på sprites, dumpe skærmbilleder på printer og meget mere
- Maskinkodemonitor
- Game-killer (evigt liv i spil) - og den virker faktisk!



64/128 **698.-**

FREEZE-MACHINE

- FREEZE. Kopierer næsten alle programmer, også originaler i flere dele som f.eks. Winter-Games. Kopierer tilmed fra bånd til disk og omvendt
- FASTSAVE. Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksemplarer, du måtte ønske
- TO DISKTURBOER. Op til TYVE gange normal hastighed
- LYN-FORMATTERING. 12 sekunder
- Definerede funktionstaster
- Resettast til snydepoket o.lign.

448.-

"EROMBRÆNDING PÅ COMMODORE 64"

af Erling Petersen

En bog, der indeholder en komplet indføring i eprommernes spændende verden, både beregnet for begyndere og viderekomne. Illustreret med Michael Hoffmeyers morsomme tegninger. 100 sider.

198.-

Pris ved samtidig køb af Promark 64: 98.-

Fås også på biblioteket. Spørg efter ISBN 87-89256-02-6

FINAL CARTRIDGE III

64/128



- Joystick-/mus-styring af de mange faciliteter
- Diskette- og bånd-turbo
- Freeze-kopiering
- Lækker menuføring
- 60 nye hjælpekommandoer
- Avanceret screendump på printer

Modulet, der gør din 64'er til en AMIGA **548.-**

MULTIMODUL

64/128
- ABC-tapeturbo
- TURBO II-tapeturbo
- Kopiprogram bånd-bånd
- Definerede F-taster
- Indbygget resetknap
- Optager ingen hukommelse
- Sparer dig for at loade turbo ind fra bånd!



223.-

DISKETTER 5,25" & 3,5"

Kvalitetsdisketter med 5 års trygheds-garanti

10 stk. 3,5" DSDD	**159.-**
SSDD 10 stk.	**68.-**
DSDD 10 stk.	**78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger GRATIS en 100 stks diskettebox samt enten en diskdobler eller 10 extra disks.

DISKDOBLER 68.-

TURBO - JOYSTICKET, DER TÅLER FART

TURBO QUICK GUN Cobra



Deluxe-joystick for sofabrug. Uopslideligt. Utroligt behageligt joystick. Hold med den ene hånd - spil med den anden. AUTOFIRE og fem microswitches sikrer dig komfortabel HIGH-SCORE.

1 stk. **298.-**

TURBO SUPER 2



TURBO Cobra og TURBO II er joysticks, der er lavet til at spille med. Derfor får du med TURBO uovertruffen kvalitet, der understreges af et års garanti mod NEDSLIDNING!

Action bordjoystick. Tåler Decathlon og andre "slide-op"-spil. Står suget fast til bordet på 4 store sugefødder. Giver dig med 4 skydetaster meget fleksibel betjening. AUTOFIRE og otte microswitches sikrer dig fortsat spilleglæde.

1 stk. **198.-**

AMIGA -HJØRNET

SOUNDSAMPLER

Lav dit eget hjemmestudie! Med denne sampler bliver du i stand til selv at "komponere" din egen musik ud fra idealernes hits i Hi-Fi kvalitet. Du kan også bruge dit yndlingshit i dine egne programmer.

KUN **848.-**

MIDI-INTERFACE

I studiekvalitet.
- A500/2000
- 1×MIDI-IN, 3×MIDI-OUT og 1×MIDI-THRU
- Kompatibel med alt MIDI-udstyr og programmer

548.-

LYSPEN

Med tegneprogram.
- Tegner i 4096 farver
- Tegn direkte på din skærm
- Lækker tegnesoftware med alle features

795.-

3,5" DISKETTE-STATION NEC 1037A

- For AMIGA 500/1000/2000
- Fuldt kompatibel
- Afbryder indbygget
- Formfuldendt design
- Meget stabil

1395.-

HARDDISK TIL A500

komplet i metalhus med netdel og controller. Gennemført bus.

20 MB-version **6995.-**
40 MB-version **7995.-**

EPROMBRÆNDER

A500, 1000 og 2000 Brænder alle eprommer fra 2716 til 27011. Superhurtig software medfølger

kun **1295.-**

MEGAKORT

1 MB eprom. Alternativ til disk/harddisk: Tænd maskinen og du er i gang med det du skal bruge - 0 loadtid!

kun **848.-**

POSTORDRE - BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon



Lystrupvej 3, DK-3330 Gørløse, Postgiro 1 90 62 59

02 27 81 00

JEG BESTILLER HERMED:			MIN ADRESSE ER:
STK.		KR.	NAVN:
STK.		KR.	GADE, NR.:
STK.		KR.	POST NR.:
STK.		KR.	BY:
STK.		KR.	TLF. NR.:

BETALING:
☐ Check vedlagt + porto kr. 16.00
☐ Pr. efterkrav + porto (Kr. 16.-) og gebyr (kr. 25.-) I ALT tillægges kr. 41.-
☐ KATALOG ØNSKES (SENDES GRATIS)
☐ SKRIFT PRØVER ØNSKES

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms.

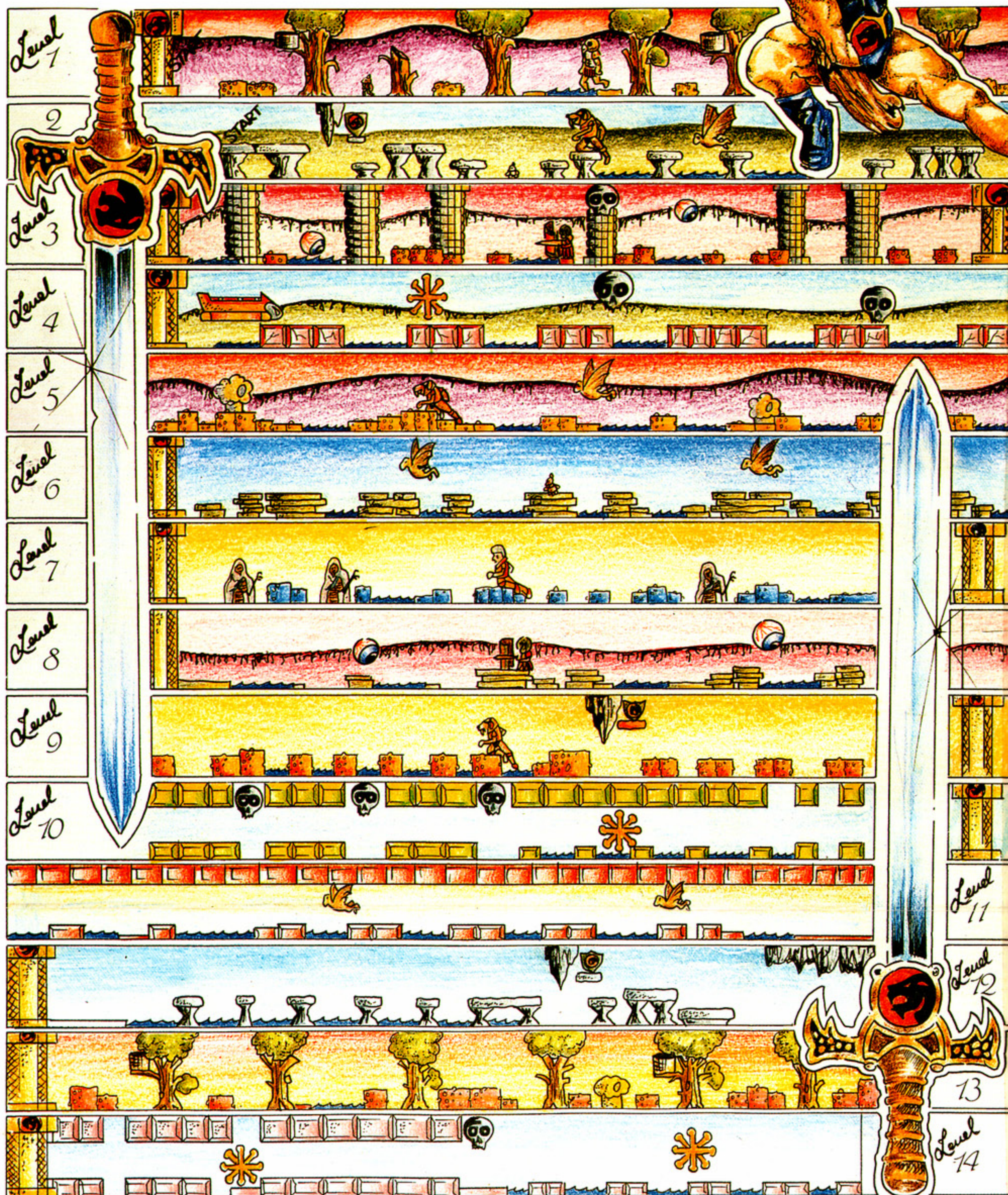
Der tages forbehold for trykfejl, prisændringer og udsolgte varer - ring!

Gennemfør helt til sidste level:

***Riv ud og gem...
Et komplet kort over samtlige baner
i "Thundercats".***

Fra Elite Systems kom "Thundercats", et spil mange stadig spiller med stor fryd. Men det er lidt svært at gennemføre. Og det er grunden til, at SOFT i samarbejde med Elite har lavet en helt ny oversigt over samtlige levels.
Det er lidt snyd... Men du kommer også helskindet igennem, når du ved, hvad der lurer omkring næste hjørne!

THUNDERCATS-KORTET



MILLER DATA = PC & AMIGA

DISKETTER:	v 10	v 20	v 50	v 100
3,50" MF2DD No Name kvalitets-disketter, blå med originale labels, i 10 stk. pakninger, med plasticlomme til hver enkelt.	14,00	11,00	9,75	9,25
3,50" MF2DD MAXELL mærkevare, den bedste diskette til den bedste pris	22,00	20,00	19,00	17,00
5,25" No Name til C64/128 SSDD	6,00	5,00	4,50	4,00

AMIGA DISKDREV :

AMIGOS 3.5" AMIGA diskdrev, drevet er beige, i metalkabinet, lydløst, med afbryder og gennemført bus.
NEC1037a .... **TILBUD 1195,-**

AMIGOS 5.25" AMIGA diskdrev, samme specifikationer som ovenstående, med omskifter 40/80 spor, kører MS DOS & AMIGA DOS uden problemer. **TEAC 55FR** **1545,-**

PRINTERE:

STAR LC10, multifont printeren, med papirparker. **TILBUD** **2495,-**
NEC P2200, 24 nåls superprinter, bemærk prisen **4475,-**

AMIGOS HARDDISK:

20 MEGABYTE, med DANSK vejledning. Incl. samtlige kabler og controller => installationsklar, 3 forskellige versioner til henholdsvis Amiga 500, 1000 eller 2000. **SUPERTILBUD** **4795,-**



DISCOVERY SUPERMODEM:

2400E, hastigheder: 300/300, 1200/1200 og 2400/2400 baud. Fuld duplex, HAYES kompatibelt, automatisk opkald og svar. Uden tvivl det bedste køb til AMIGA og PC – også prisen taget i betragtning! PRISEN INKLUDERER KABEL TIL AMIGA og PC.
SÆRTILBUD **2325,-**

MONITOR:

PHILIPS CM8833, stereo farvemonitor, samme design som CBM1084, men i modsætning til den i stereo.
PRIS ER INCL. KABEL
TIL AMIGA 500 .... **KUN 2.795,-**

FORSKELLIGT:

3,50" box til 100 stk. 3,50" disks **120,-**
PHILIPS TV-tuner, 12 kanaler, til 8833 og 1084. .... **995,-**
COMMODORE 1084 monitor **3395,-**
OMEGA stereo sampler **825,-**
TV-modulator til Amiga 500 .... **295,-**
AABO CLI MANUAL – et must til Amiga-brugere **98,-**
COMMODORE 512 KB intern RAMUDVIDELSE **1395,-**
AMIGA 500, dansk tastatur og med mus **4895,-**
TILBUD: AMIGA 500 + CM8833 + extra 3,5" drev **8500,-**
CENTRONICS printerkabel til Amiga 500/2000 og PC **135,-**

PS: Ring efter gratis prisliste!

Alle priser incl. 22% moms

Forbehold for ændringer – i såvel priser som i sortiment.

Alle varer er med mindst 1 års garanti.

Vi sender over hele landet (A1-post).

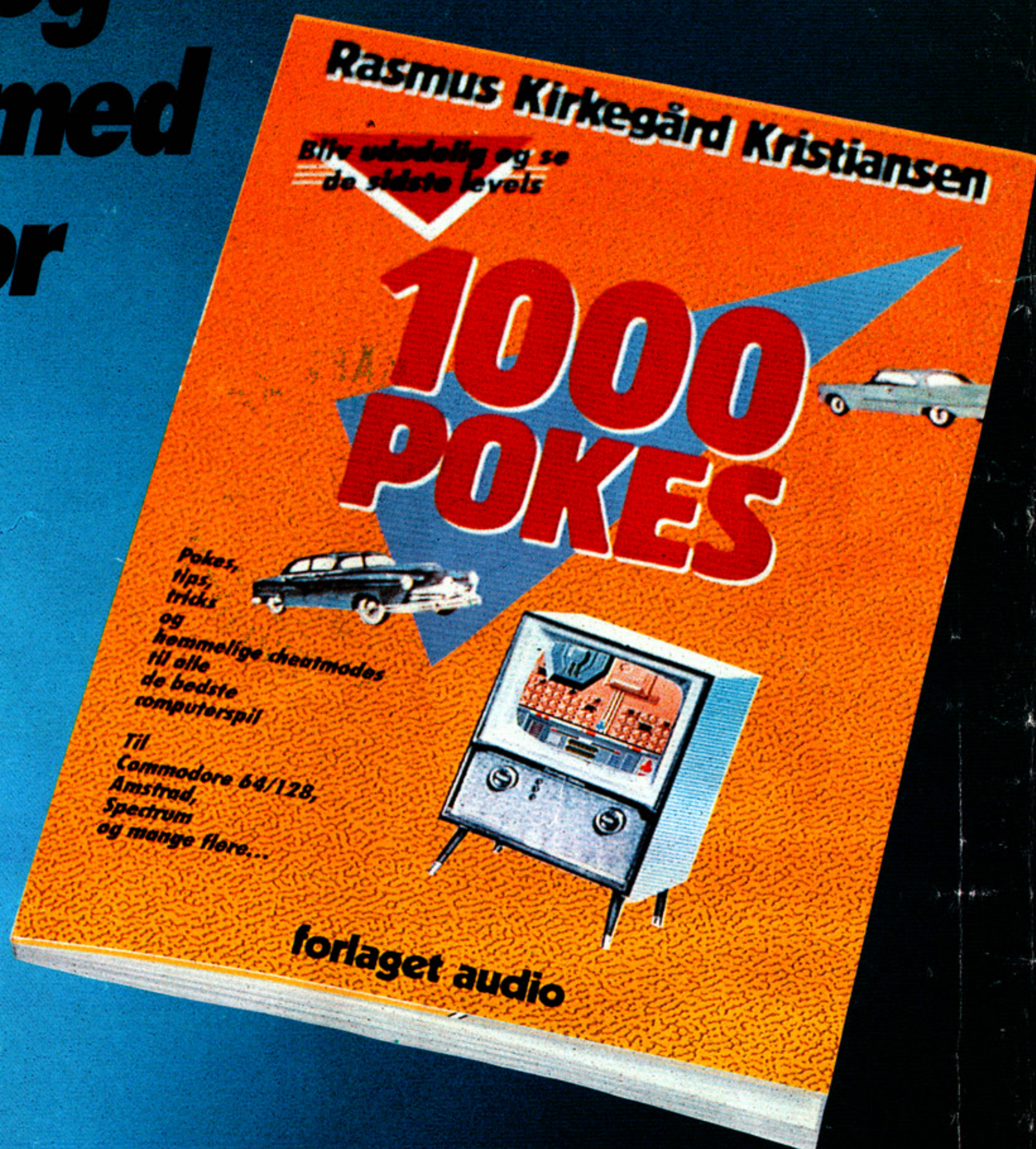
MILLER DATA
Anderupvænget 84 · 5270 Odense
TLF. 09 18 98 17
FAX: 09187303

NU OGSÅ PÅ SJÆLLAND

MILLER DATA
Løjtegårdsvej 4 · 2770 Kastrup
TLF. 01 51 57 00

Spar 120 kroner, hvis du tegner abonnement.

En hel bog pakket med pokes for 19,50!



Få SOFT ind ad døren i et helt år og spar samtidig 120 kroner på den store, nye snyde-bibel "1000 Pokes". Bogen, der normalt koster 139,50, får du for bare 19.50, hvis du også bestiller et helt års SOFT til den i forvejen nedsatte pris . . .

"1000 Pokes" er en trykfrisk bog tæt proppet med snyde-pokes, udødelighedstips og andet Arcade Action Aid til markedets bedste spil.

De mange pokes og snydetips er samlet af Rasmus Kirkegård Kristiansen, chefredaktør på SOFT, og normalprisen for den store bog (118 sider) er 139,50.

Hvis du tegner abonnement på SOFT nu, kan du få bogen for bare 19,50 kr. Det er 120 kroner sparet. Oveni får du abonnementsrabatten på bladene, 15,10, plus en portofri levering direkte til døren (ofte 3-4 dage FØR bladene udkommer i kiosken).

Ialt en besparelse på 135,10. Og så er du endda sikret mod prisstigninger et helt år frem!

JA!

Send mig straks "1000 Pokes" for 19,50 samt det næste års SOFT (frit leveret) til abonnementsprisen 164,00, ialt 183,50. Jeg sparer således kr. 139,10.

☐ Jeg ønsker kun bogen "1000 Pokes", kr. 139.50.
☐ Jeg ønsker kun SOFT-abonnement, et helt år for kr. 164,00.

Beløbet er: ☐ Vedlagt i check. ☐ Girokort ønskes fremsendt.

Navn: ____________________

Adresse: ____________________

Postnr./By: ____________________

Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.

SIDDER DU FAST I ET SPIL? HER ER HJÆLPEN!!!